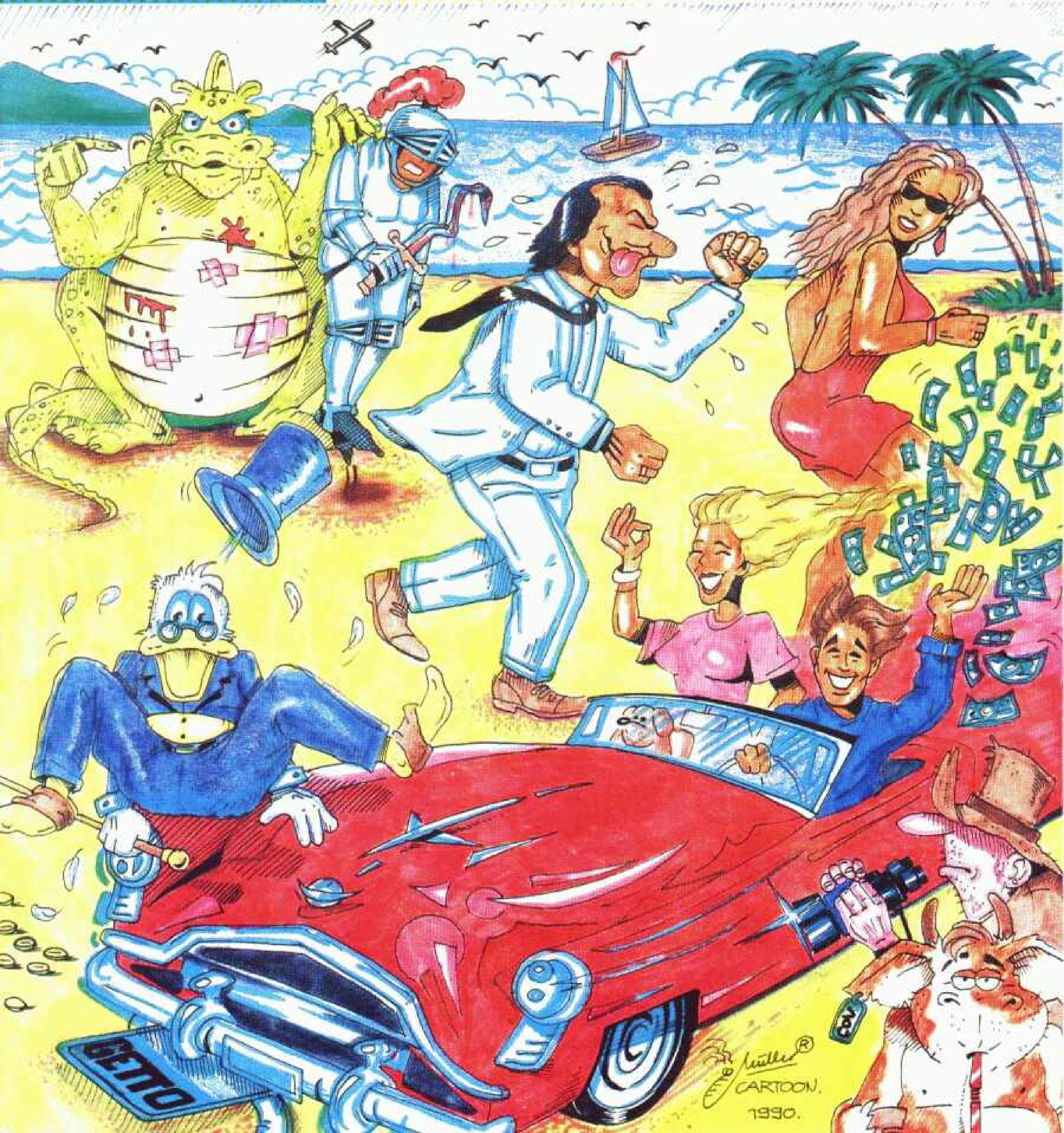
COMMODORE VILÁG 90/10.

53 Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



A Commodore Világ előfizetése 1991. évre

A Commodore Világ nevű gazétát a Posta néven közismert vállalat nem mint lapot terjeszti, ezért a CoV-ra nem lehet a Posta HELIR-nél előfizetni.

Erre a nagyszerű manőverre viszont alkalom nyílik nálunk!

Az előfizetés feltételei nagyon egyszerűek, mindjárt elmeséljük őket. A múlt évben egy kicsit túlbonyolítottuk a dolgokat a különféle rózsaszín, sárga, hupikék (kis zöld szívekkel) színű csekkekkel, a háromkilométeres matematikai képletekkel, postaköltségekkel meg hasonlókkal, szóval most kicsit egyszerűsítettünk a dolgokon. Az újságban találsz egy csekket és egy megrendelőlapot is. (Ha nem találsz, az kellemetlen: kiesett vagy bele se tette a nyomda. Semmi baj, **jó lesz sima levél is.**) Visszatérve a megrendelésre: a csekket — miután a címedet és az összeget azon feltüntetted — bármely postahivatalban feladhatod. Ha nem volt csekk az újságban úgy a megrendelőlapot (vagy egy levelet) küldd el a címünkre (**Commodore Világ, Budapest, Pf. 363, 1519** — de úgyis rajta lesz a levlapon). Ennek az eredménye az lesz, hogy valamelyik reggel egy csodaszép csekket lelsz a postaládádban (ugyanolyat, mint aminek az újságban kellett volna lennie). Ilyen dolgot találni ugyan meglehetősen lehangoló (különösen reggel), de ez alól a bűvös CoV-csekk természetesen kivétel! Meglehetősen szórakoztató játék Magyarország jelenlegi gazdasági helyzetében árat kalkulálni jövő évre egy újságnak (különösen, hogy a minap jelentették be a november 1-re várható 40-60%-os általános papíráremelést — ezt kéthavonta játsszák), de azért sikerült valahogyan összehoznunk a dolgot. Szóval a csekken egy ijesztő számot találsz: **540,— Ft** (azaz 60,— Ft/db). Ez abból következik, hogy **jövőre szintén 9 CoV fog megjelenni**: január, február, március, április, május, szeptember, október, november, december lesznek a kitüntetett hónapok. **A nyári hónapokban ismét szünet van**, mert a pihenés az jár a dolgozónak (a szakszervezet kiharcolta)! **Nyárra viszont megjelenik a CoV Évkönyv**, hogy azért ti se unatkozzatok. Midőn kezedben van a csekk, már nincs más teendő, mint elsétálni egy postahivatalba és feladni (ott még le fognak vágni 24 Ft-ra kezelési költség címén) — jövőre pedig lesheted a postaládát, ahova most kivételesen nem csekkek, hanem CoV-ok fognak érkezni. (Most reklámszöveg következik, mert mindenképpen meg akarunk győzni a CoV-előfizetés korszakos jelentőségéről — ha már az eddigiek is meggyőztek vagy magadtól is rájöttél erre a megaélvezetre, akkor ne is töltsd az időt a továbbiak olvasásával, hanem add fel a pénzt, vagy dobd fel postán a megrendelőlapot. Szóval:)

Miért jó az neked, ha megrendeled tőlünk a Commodore Világot?

Eme elmés kérdésre oly sok válasz kínálkozik, amelyeknek felsorolására 1 oldal nagyon kevés — de azért csipegetünk belőlük egy párat:

- **(Mert van benne levelezési rovat!!! — CoVboy)**
- **Nem kell keresgélned az újságárusoknál**, házhoz kapod (ez különösen kellemes akkor, ha kisebb vidéki településen laksz).
- **Kb. egy héttel előbb olvashatod**, mint ahogy megjelenne az újságárusoknál.
- Lesz mit olvasnod a fürdőkádban.
- 60 rénes forint ugyan 7 Ft-tal több a jelenlegi árnál, viszont előfordulhat, hogy jövő ilyenkorra 100 Ft,— lesz egy kiló kenyér (jó úton haladunk felé) és akkor gyaníthatóan nem ennyibe fog kerülni a CoV. Viszont Te már előfizetted '91-re, tehát **akkor is 60-ért fogod megkapni**. Na persze az is lehet, hogy egy az egyben váltják majd a forintot a dollárral (amitől azért nem kell tartani) — akkor viszont meglesz az a boldogító érzésed, hogy csaptál nekünk egy jó kis bizniszt...
- A CoV-nál csupa bolondos ember van és előfizetőink között — puszta tréfából természetesen — **20 db CoV Évkönyvet sorsolunk ki**. Tehát ha előfizettél a CoV-ra, akkor ne lepődj meg, ha nyáron csomagod érkezik és benne egy ingyen ajándékot lelsz. (Persze azért kibontás előtt hallgasd meg, hogy nem ketyeg-e...)

Na jól van, ennyi most már bőven elég is lesz a Nagy CoV Reklámkampányból. Magától adódik a következtetés:

"Megrendelni vagy nem megrendelni? — Hát ez nem lehet kérdés!..."

Intro

Tartalom



Épp ez jutott eszünkbe...

Jó nagyot kívánunk mindenkinek. Már megint itt volnánk. (Amenynyiben ez a számunk csak a 2000. év után fog megjelenni, akkor a "megint"-et kéretik relatív időzítési tényezőnek tekinteni.)

Hát talán kezdjük ott, hogy CoVboy teljesen megőrült: belezsúfolt ebbe a számba egy csomó olyan anyagot, amit csak a következőbe akartunk beletenni. (**Ha kész van, hadd menjen, nem igaz?! – CoVboy**) Ennek köszönhetően például a PIRATES szöszmösz betűit valószínűleg csak sorvezetővel lehet majd elolvasni – azt mondta, csak így fért bele 5 oldalba. A látáskárosodásért tehát őt tessék majd okolni... (**Most mit csináljak, ha több mint 400.000 karaktert csak így lehet belenyomni 32 oldalba?! Egyébként is: ahol több hasábban van, ott még olvasható – CoVboy**)

Lassan itt az év vége, tehát ismét aktuális téma lesz a CoV éves előfizetése, mivel a terjesztésünk soha nem tartozott az igazán erős oldalaink közé. A jövő évi előfizetés részleteiről a belső borítón olvashattok különféle infokat.

Sokan érdeklődtetek még a tervezett CoV Évkönyvről. Hát az a helyzet, hogy azt karácsony előtt akartuk kihozni, de idén már biztos nem lesz belőle semmi. Mivel a CoV jövő évi ütemezése olyan, amilyen (ld. a borítón), úgy gondoltuk, hogy a legcélszerűbb lesz jövő év májusában megjelentetnünk – akkor nyáron sem fogtok játékleíráshiányban szenvedni...

CoVboy állandóan azzal nyaggat bennünket, hogy a levelezőpartnereinek még az ingyenes hirdetés által nyújtott lehetőséggel is folytonos problémát okoz különféle játékok beszerzése, különösen a CoV-ban megjelent játékok esetében. Azt mondta, hogy találjunk ki valamit erre – nem találtunk ki semmit, viszont jelentkezett néhány figura, akik ilyen emberbaráti tevékenységet folytatnak 64-es játékokkal. Talán mindenki emlékszik rá, hogy a boldogult emlékezetű "Kazettaküldő Szolgálattal" egyszer már jól pórul jártunk, szóval erősen szívtuk a fogunkat – de ha egyszer van ilyen szolgáltatásra igény, akkor ám legyen! (**Ja, meg jól meg is kaszáljátok őket! – CoVboy**) Szeretnénk azonban néhány dolgot előre leszögezni: a WAREZ CASTLE ugyan használhatja a postafiókunkat (amíg nem szereznek maguknak egy másikat), de nem a CoV által üzemeltetett tevékenység! Így a különféle igényekkel és problémákkal ne hozzánk, hanem hozzájuk forduljatok! Szeretnénk azt is előrebocsájtani, hogy ha annyi gond fog velük kapcsolatban felmerülni, mint a kazettásokkal, a hirdetési lehetőséget és a postafiókot azonnal megvonjuk tőlük! (**És megmondanátok, hogy akkor én honnan fogok friss árut szerezni nektek?! – CoVboy**)

Egyébként mostani számunk egy újabb rovattal bővült – egy másik igen "népszerű" pedig véget ért. Az "Elsősegély" a TökösMákos önálló része, amelyben az általatok beküldött rövidebb információkat gyűjtjük össze. Ha gondoljátok, akkor tovább oszthatjuk a dolgot és csinálhatunk egy helpline-rovatot adventure- és RPG-játékosoknak is: például úgy képzeljük , hogy ha valaki elakad egy játékban, akkor küldi a levelet, hogy hol és mi a gondja – ha tudunk rá válaszolni, akkor közöljük a választ, ha nem, akkor a kérdését és a címet, hátha a választ megírja neki valaki. Ugyanitt közölnénk hasznos tippjeiteket is. Persze ehhez a dologhoz ti is kelletek...

Na jó, most már nem jut más az eszünkbe. A téglalapunknak vége, de az újság még csak most kezdődik – nem árt lélekben megerősíteni magatokat!...

Commodore Világ elméletileg havonta, gyakorlatilag össze-vissza megjelenő Commodore-vicclap

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Címlapterv és GFX: Müller Mihály (Kis Getto)
Munkatársak: Török Tibor, RPG-tudós;
Gábor, aki lőtte a képernyőt (*screenshot*);
Béla, aki kávét öntött a 64-ünkbe;
és főleg TE, aki megvetted a CoV-ot!

Szedés, tipográfia meg ilyenek: már megint CoVboy
Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket **Spectrum Világ, 1519 Budapest, Pf. 363** címen (itt lehet régebbi CoV-ot és SpV-t is rendelni).
ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Info

GOLDEN JOYSTICK AWARDS '90/ZZAP! READERS' AWARDS

Valamikor tavaly, a CoV 2. számában (amelyiknek az a szép Batman volt az elején), már hírt adtunk egyszer az *EMAP* kiadóvállalat és a *Computer & Video Games* **GOLDEN JOYSTICK AWARDS** rendezvényéről, amely Anglia egyik legrangosabb software-fesztiváljának számít: a szigetország vásárlóközönsége szavazza meg különböző kategóriákban az elmúlt év legjobb játékait. Akkoriban nagyon sok levelet írtatok nekünk, hogy ilyen témájú cikkeket máskor is közölhetnénk. Ez a "máskor" most jött el, mert közben idén ismét kiosztották az "Arany Élvpálcikákat" a 8 és 16 bites kategóriában.

A két kategórián belül nem különítenek el egyes géptípusokat: a 8 biteseknél a 64-, Spectrum- és Amstrad, a 16 biteseknél pedig az Amiga-, Atari ST- és PC-tulajdonosok szavazatainak összesítése adta meg a végeredményt. Az eredmények megoszlása szerint egyébként a tavalyi **OCEAN**-"hegemónia" kissé felengedni látszik, számos kisebb cég feljövőben van. Hát akkor nézzük sorban a nyerteseket, zárójelben a mi "kommentárjainkkal" (talán azért nem árt hozzátenni, hogy a szavazáson a '89 áprilisa és '90 márciusa közötti időszakban megjelent játékok vettek részt):

A legjobb grafika (8 bit): **MYTH, *System 3***
(Hát éppenséggel nem rossz a tipp...)

A legjobb zene (8 bit): **CHASE HQ, *Ocean***
(???)

A legjobb szimuláció (8 bit): **CARRIER COMMAND, *Rainbird***
(Tényleg ez lenne az?)

A legjobb coin-op konverzió (8 bit): **CHASE HQ, *Ocean***
(Nincs összehasonlítási alap — no comment.)

Az év játéka (8 bit): **THE UNTOUCHABLES, *Ocean***
(Hát az tényleg szépen sikerült...)

A legjobb grafika (16 bit): **SHADOW OF THE BEAST, *Psygnosis***
(Úgy látszik, egyezik az ízlésünk)

A legjobb zene (16 bit): **FUTURE WARS, *Delphine***
(Jézusmária! Az a szörnyűség?!...)

A legjobb szimuláció (16 bit): **M1 TANK PLATOON, Microprose**
(Hmmm, az PC-n is nagyon kellemes)

A legjobb coin-op konverzió (16 bit): **HARD DRIVIN', Domark**
(Ld. a 8 bitnél)

Az év játéka (16 bit): **KICK OFF, *Ancon***
(A legjobb fociprogram Amigán!)

Az év legeredetibb játéka: POPULOUS, *Electronic Arts*
(Csak azért, hogy CoVboy is élvezzen... egyetértünk.)

Az év software-háza: OCEAN
(Ki más is lehetett volna?)

Ez a lista véleményünk szerint meglehetősen furcsára sikeredett, különösen azért, mert csak a szavazás első helyezettjeit hozták nyilvánosságra, nem pedig az első hármat, ami azért kicsit átfogóbb képet adott volna az angolok ízléséről. Érdekességképpen nézzünk most egy kissé kevésbé általános (64 és Amiga) és több kategóriára bontott listát, amelyet a *ZZAP!* c. újság olvasói állítottak össze. A *ZZAP!*-ról annyit kell tudni, hogy pillanatnyilag ez Nagy-Britannia legnagyobb példányszámban eladott 64-es havi magazinja, az *EMAP* konkurrensének, a *Newsfield* kiadói láncnak az egyik tagja. Ők is megrendezték a maguk kis szavazását, de az ő listájuk — talán a szelektálás és a helyezések közlése miatt — jóval áttekinthetőbb, mint az előbbi:

Az év legjobb játéka (64):
- **TURBO OUTRUN, *US Gold***
- **BATMAN THE MOVIE, *Ocean***
- **THE UNTOUCHABLES, *Ocean***

(Hogy került ide a TURBO OUTRUN?)

A legjobb grafika (64):
- **The UNTOUCHABLES, Ocean**
- **MYTH, *System 3***
- **BATMAN THE MOVIE, *Ocean***

(Maradhat...)

A legjobb zene (64):
- **TURBO OUTRUN, *US Gold***
- **MYTH, *System 3***
- **The UNTOUCHABLES, *Ocean***

(Hm, fogas kérdés...)

A legjobb adventure (64):
- **SCAPEGHOST, *Level 9***
- **INGRID'S BACK, *Level 9***
- **ZAK McKRACKEN, *Lucasfilm***

(Szegény Zak! Hogy lecsúszott!...)

A legjobb stratégia/RPG (64):
- **LASER SQUAD, *Target Games***
- **CURSE OF THE AZURE BONDS, *SSI***
- **SPACE ROGUE, *Origin***
- **DRAGONWARS, *Interplay***

(Huh, ez egy nagyon jó lista!)

A legjobb software-ház (64):
- **OCEAN**
- **SYSTEM 3**
- **US GOLD**

(Cserét kérünk az első két helyen!)

A legrosszabb játék (64):
- **AFTERBURNER, *Activision***
- **COBRA, *Ocean***
- **DOUBLE DRAGON, *Virgin***

("Tin Joystick Awards", hehehe...)

A legjobb grafika (Amiga):
- **XENON 2, *Mirrorsoft***
- **SHADOW OF THE BEAST, *Psygnosis***
- **OPERATION THUNDERBOLT, *Ocean***

(Akkor is a BEAST a legjobb!)

A legjobb zene (Amiga):
- **XENON 2, *Mirrorsoft***
- **BATMAN THE MOVIE, *Ocean***
- **SHADOW OF THE BEAST, *Psygnosis***
- **BLOOD MONEY, *Psygnosis***

(Szerintünk meg az utóbbi kettő volt a jobb.)

A legjobb adventure (Amiga):
- **INDY III. ADVENTURE, *Lucasfilm***
- **FUTURE WARS, *Delphine***
- **Drakkhen, *Imageworks***

(Az első kettővel teljesen egyetértünk.)

A legjobb stratégia/RPG (Amiga):
- **DUNGEON MASTER, *FTL***
- **SIM CITY, *Infogrames***
- **DRAKKHEN, *Imageworks***

(Nem jó ötlet RPG-t és stratégiát egy kalap alá venni...)

A legjobb software-ház (Amiga):
- **OCEAN**
- **MIRRORSOFT**
- **PSYGNOSIS**

(A PSYGNOSIS megérdemelte volna a második helyet)

A legrosszabb játék (Amiga):
- **WILLOW, *Mindscape***
- **TOM AND JERRY, *Magic Bytes***
- **POWER DRIFT, *Activision***

(Nahát voltak még shit-ek ezeken kívül is...)

Hát ezek voltak a *ZZAP!* olvasóinak a szavazatai. Az újság még egy meglehetősen formabontó kategóriában is megszavaztatta a népeket: mindenki leadhatta a voksát az Évtized Legjobb Játékára is. Itt mindent egy kalap alá véve, de főleg a játékot szem előtt tartva szavaztak:

Az Évtized Játéka (64):
- **ELITE, *Firebird***
- **ROBOCOP, *Ocean***
- **LAST NINJA 2, *System 3***

(Hogy a ROBOCOP-ban mi tetszett annyira nekik?!...)

Az Évtized Játéka (Amiga):
- **DUNGEON MASTER, *FTL***
- **KICK OFF, *Anco***
- **ELITE, *Firebird***

(Elég jó a KICK OFF, ha az évtized játékai között is 2. lett)

Mindenesetre a két szavazást összevetve az derül ki, hogy a szigetország lakóinak tetszési köre még az egyes újságok olvasói körén belül is meglehetősen eltérő. Persze mindenképpen érdekes, hogy hogyan vélekednek az angolok — mégha néha kissé meglepően is...

Duck Tales

A népszerű rajzfilm- és képregényfigurákat nem nagyon kímélik a software-házak: állandóan számítógépes hősöket csinálnak belőlük. Különösen kapósak a *Hanna&Barbera* és a *Walt Disney*-művek: vajon ki tudná összeszámolni, hogy szerencsétlen Donald kacsa már hányadik játékon kacsázik át?! Most megint itt totyog egy adag a különféle háziszárnyasokból: a **DUCK TALES** egy nagyszerűen kivitelezett elegye az összes játékkategóriának. Sőt még "szerepjáték" is: egy kacsa szerepét fogjuk alakítani. Ezt az urat *Scrooge*-nak hívják és évek óta ő nyeri a *Dime* ("Tízcentes") *Magazin* által meghirdetett "Az Év Kacsája"-versenyt. A játék elején egy *Flintheart* nevű másik kacsa épp emiatt mérgelődik és azt bizonygatja, hogy idén akkor is ő lesz a győztes, ha a kacsatojásból kakukkfiókák kelnek ki. Természetesen *Scrooge* sem azért 20 év óta Megakacsa, hogy egy ilyen kihívás elől kitérjen: hát akkor legyen a verseny győztese az, akinek 30 nap alatt sikerül több pénzt szereznie. Következik a nehézségi fokozat beállítása, a könnyű pénz (EASY MONEY) a legegyszerűbb és *Flintheart* már el is robogott — kezdődhet a Nagy Pénzvadászat!



△ ***Bolondos kacsák bolondos kalandja!***

A játékban három nagyobb részben lehet pénzhez jutni. Az első a páncélajtó mögött található pénzesterem (MONEY BIN), ami középen látható. Választása után a kacsánk egy hatalmas terem tetején találja magát. Éppen egy trambulinon hintázik. Innen fog majd rövid légi út után fejest ugrani az alant elterülő pénztengerbe. Miután előbukkant a mélyből, kiköpi azt a néhány érmét, amit véletlenül lenyelt, aztán számba veszi a szerzeményeket. Értékesebb érme (RARE COIN) meglelése esetén a kasszánk akár 1.000 dollárral is növekedhet. Érdemes egyébként itt kezdeni a játékot.

A CONTROL CENTER-t választva kincskereső körútra indulhatunk a világban. Először is *"Gyro Gearloose Anti-Kém Titkosítási Rendszere"* jelentkezik be egy dekódolásra, amely talán egykoron a játék védelmét volt hivatott ellátni... Itt egy világtérképet kapunk egy csomó bolondos nevű helyszínnel. Az alsó sorban látható, hogy mennyi pénz van nálunk és a versenyből eddig hány nap telt el, felül pedig annak a helyszínnek a neve, amelyen a kurzor éppen áll. A 'tűz' gomb megnyomására szöveges infot kapunk a kijelölt helyszínről, az utazás idejéről (TRAVEL TIME), a kincs nevéről (TREASURE), leírásáról (TREASURE DESCRIPTION) és az értékéről (TREASURE VALUE). Ali Baba Barlangjában (*Ali Baba's Cave*) például Ali Baba 2.200 dollárt érő arab lámpása a kincs, aminek a fénye esetleg beragyoghatja öreg napjainkat; Kenyában lehet fényképezni 500 dollárt érő rózsaszín elefántot és pöttyös zebrát; *Trala La*-ban 3200 dollárt érő *Drakespeare* kéziratot találhatunk, amely *MacDuck* tragédiájának az eredetije — és így tovább, hasonló elmés nevekkel. Az infonál a jobb alsó sarokban két ikon jelenik meg: a térképet választva tovább folytathatjuk a válogatást a helyszínek között, a repülőgéppel pedig elutazhatunk a kiválasztott helyszínre megpróbálkozni a kincs megszerzésével. Kitüntetett helyszín a Makaróni-sziget (*Isle of Macaroon*): itt nincs kincs, viszont a verseny bírái innen figyelik a mérkőzés állását és itt lehet biztonságos széfbe helyezni a már megszerzett értékeket. Itt lehet megnézni a verseny pillanatnyi állását is, amelyet egy ingó mérleg szemléltet a nyerésre álló kacsa vigyorgó és a vesztésre álló kacsa bosszús feje között. Az irodába a *Scrooge's Office* megadásával léphetünk vissza.

▽ ***"Akkor is én leszek a Megakacsa!"***



A repülőt választva először a szerelőkacsa jelenti, hogy a gép készen áll a felszállásra, majd egy meglehetősen gyermeteg arcade veszi kezdetét, ami olyan debil, hogy az szinte már jó: egy kis repülőt irányítva kell a hangárból eljutnunk a célpont hangárjához. A 'tűz' gomb nyomva tartásával adunk gázt. Útközben mindenféle akadályokat (felhőket, épületeket, villanydrótokat, stb.) kell kikerülgetnünk és a képernyő szélének vagy a földnek sem szabad nekiütköznünk (különben a gép gellert kap és egyenesbe hozni elég idétlen mutatvány). További dolgok is nehezítik a légi utat: a földön hirtelen rakétasilók nyílnak meg, a felettünk szálló léghajókból 10 tonnás súlyokat pottyantanak ránk, néha egy ufo szippant fel és visszavisz a kiindulási hangárhoz, egy viharfelhőből belénkcsap a villám. Az alul levő ábra mutatja, hogy mennyi van még hátra az útból. Néha *Flintheart* is ugyanoda tart, ahova mi: ilyenkor az ábra azt is jelzi, hogy az ő gépe mennyit tett meg az útból (a mi gépünk gyorsabb). Ha épségben elértük a másik hangárt, akkor repüljünk közel a földhöz és a gép automatikusan leszáll (ha összetörnénk magunkat útközben, akkor megint a szerelőkacsa képe jön és megtudjuk, hogy hány napot vesz igénybe a gép javítása). Leszállás után ismét valamilyen arcade következik, ami a kincs rejtekhelyére és típusára jellemző. Először kapunk néhány tippet arról, hogy mire kell vigyáznunk (három kiskacsa tanulmányozza *"Az ifjú kacsa útmutatója túléléshez a ...-ban töltött napokra"*), aztán jön ismét az akció-része a pénzszerzésnek:

Fényképezés: Ha a kincs valamilyen állat, akkor fotóznunk kell. Itt nincs semmi veszély, csak ügyesnek kell lennünk. Egy szikla mögött állunk és három irányban forogva kell lefotóznunk a megjelenő állatokat. Ha a fotó sikerül, akkor az állat egy ideig elkerekedett szemekkel bámul ránk. Összesen 12 képet készíthetünk. Miután mindet ellőttük, következik a képek előhívása: mindegyiken ott látható, hogy mit sikerült lekapnunk és mennyi pénzt ér (ha a kocka üres, akkor rossz felé fordultunk fotózás közben).
Barlangkutatás: Itt *Scrooge*-ot irányítjuk egy labirintusban, amelynek a térképe alul látható. A kincset kis zacskók jelképezik, a térképen zölddel látszanak. *Scrooge* az elágazástól abba az irányba megy tovább, amerre mutatunk vele (tök jó az animációja...). A kincsgyűjtés addig tart, míg egy múmia elő nem ugrik az egyik szikla mögül és torkon nem ragadja az öreget — akkor sincs nagy baj, mert a szerelőkacsa utánunk jön és kiszabadít a karmaiból. A pénzgyűjtésnek viszont vége.
Dzsungeljárás: A fákra szerelt platformokon kell ide-oda ugrálva összeszedegetni a pénzeszacskókat. Három kiskacsával vagyunk, szóval hármat lehet hibázni. Nem egészséges például leesni...
Hegymászás: Itt is a három kiskacsát irányítjuk egymás után, a sziklapárkányokon lévő zacskókat kell összeszedegetni. A párkányokra egy csáklya segítségével tudunk átjutni, amelyet a kacsa a 'tűz' gombra kezd el forgatni és az elengedésére dob el. Ha a csáklya beleakadt valamelyik sziklapárkányba, akkor a kacsa magától felkapaszkodik rá. A magasból néha szikladarabok gurulnak lefelé és a barlangok mélyéből is különféle rossz szándékú lények dugják elő az orrukat. A barlangnyílásokba belépve egy másik nyíláson lépünk ki, szóval így is lehet feljebb jutni.

A pénzszerzés harmadik módja a tőzsdei befektetés (INVESTMENT). Egy csomó furcsa nevű vállalat/társaság árulja a részvényeit. Figyeljük a tőzsdei híreket és abból logikusan következik, hogy melyik vállat részvényeibe érdemes belefektetni a pénzünket illetve mikor kellene egyes érdekeltségeinket eladnunk. Az alsó sorban lévő BUY és SELL ikonnal veszünk/adunk, a grafikonnal a vállalatokat listáztatjuk tovább, a $-ral pedig visszatérünk *Scrooge* irodájába.

Ez lenne a kezelési útmutató — a többi már a játékoson áll. A követendő stratégiát bizonyára senki sem fogja kitalálni egyedül: *Flintheart*-nál több pénzt kell szerezni! Lehetőleg igyekezzünk kirámolni előtte az értékesebb kincseket — ha ő szerez meg valamit vagy vesztésre állunk, akkor megjelenik gonoszul vigyorgó arca, amint azt suttogja, hogy semmi esélyünk a győzelemre. A 30 nap elteltével következik az eredményhirdetés az óriási mérleggel: vajon ki lett "Az Év Kacsája"?

Hm, hát mit lehet még a "Kacsák"-ról mondani? Például azt, hogy amikor az ember először betölti, maga is kissé átmegy kacsába: hápogni kezd. A 64-ből ugyanis nagyrészt mindent kihoztak, amit lehetett (kellett is hozzá az a 4 lemezoldal!) és nagyon sokat dolgozhattak a játékon: gyönyörűen megrajzolt, humoros állóképek, mulatságos animáció, a hangulathoz nagyszerűen illeszkedő, kissé szédült zene, izgalmas játék — ráadásul még halálra is neveti magát közben a játékos. Nevezzük mondjuk Játéknak. Na jó, nem sztároljuk tovább a tollyakosokat — jövő hétre úgyis megunjuk őket és lesz helyettük más... Van egyébként a **DUCK TALES**-ből Amiga-verzió is, viszont egyelőre még nem volt szerencsénk hozzá személyesen — de ha már csak annyira jó, mint a 64-es, akkor az bőven elég! Hápháp...
(Mindezt nem lehetne esetleg marhákkal, tehenekkel meg bocikkal?!... — CoVboy)

Sunny Shine



△ ***My name is Sunny; Sunny Shine***

SUNNY SHINE ON THE FUNNY SIDE OF THE LIFE — az ilyen hosszú nevű játékoknál az ember vagy valami rettenetesen kutyaütő arcade-ra vagy valami hatalmas marhaságra gondol. Esetünkben a B-verzió fedi a valóságot: a **Rainbow Arts**-nál valószínűleg sokat **LARRY**-zhettek a népek, mielőtt valami ahhoz hasonló dolgot próbáltak létrehozni. Kalifornia, napfény, tengerpart, autók, nők — mi kellhet még *Sunny Shine*-nak az élet kellemes oldalára? A játék készítését az L&M cigarettakonszern szponzorálta, szóval az L&M cigaretta reklámozása úgy vonul végig a történeten, mint mondjuk a **LARRY 2**-ben a fodrász-mánia. Az országba 64-en egyelőre egy kevésbé sikerült törés jött be: a játék eredetileg német nyelvű volt, de két figura lefordította a szöveget angolra. A "fordítás" ugyan meglehetősen érdekes módon sikerült és néha német szavak is feltűnnek a félangolok között — de azért általában rá lehet jönni, hogy miről is van szó.
A kerettörténetre a játékintroból derül fény: *Sunny* éppen cigarettát vásárol egy trafikban a boltos pedig álmélkodva kérdezi, hogy vajon övé-e az a piros álomautó, ami odakint parkol. Nem, csak kölcsönbe kapta. Rövid csevegés méltatja még az autó szépségeit, amelyet csak egyvalami zavar meg: az odakintről hallatszó iszonyú csörömpölés... *Sunny* ijedten rohan ki a bolt elé és legrosszabb sejtései is beigazolódnak: a csodaautó már nem csoda, sőt már nem is autó — épp az imént ment keresztül rajta egy kisebb úthenger. Mielőtt *Sunny* bánatában teljesen lefonná a lábát, a trafikos nyugtatni próbálgathatja: látott már valahol a környéken még egy ilyen autót. *Sunny* rögtön kivirul: hol? hol? HOL?! Égre-földre esküdözik, hogy valahogyan megveszi, valahogyan megpróbálja megszerezni a pénzt, amire szüksége lesz. A megoldás a *Big Bubble Show*, ahol egy kalap pénzt lehet nyerni (bár nem olyan nagy az a kalap...).
Már töltődik is a showt ábrázoló képernyő, ahol a kommentátor felhívja az egybegyűlt hölgyek figyelmét, hogy *Sunny* még nem nős — aztán néhány személyes kérdést tesz fel: Van-e jogosítványunk? — hát persze, hogy van! (OF COURSE!); hány évesek vagyunk — 18 TO 30; "Ön dohányzik; de miért csak L&M cigarettát szív" — HAVE YOU HEARD ABOUT THE L&M CALIFORNIA FEELING? Most már következhetnek a vetélkedő kérdései... Ez valami védelem-szerűség a játékban: öt Kaliforniával kapcsolatos kérdésre kell válaszolnunk (**Hány lába van a kaliforniai nőnek: 1? 2? X? — CoVboy**), minden helyes válasszal kétezer dollárt lehet gyűjteni, két hibással meg lehet elölről kezdeni az egészet. A kérdésekre a helyes válaszokat mindenki megtalálja valamelyik oldal alján (talán senkinek sem okozott volna problémát kiszedni őket egy monitorral, de így legalább nem kell az időt tölteni vele).
A játék *Sunny* lakásából indul, ahol rögtön meg is ismerkedhetünk a játék kezelésével. Nem túl bonyolult, emlékeztet a **ZAK** irányítására: a pointerrel a helyszín berendezési tárgyaira vagy a képernyő szélére mutogatva tudunk mozogni — *Sunny* csak azokhoz a tárgyakhoz megy oda, amelyeket fel lehet venni vagy lehet ott valamit művelni. Amikor a kijelölt helyre ért, a 'tűz' gomb újbóli megnyomására alul megjelenik a menü, hogy mit lehet ezen a helyen csinálni. A helyszínekről a képernyő szélét választva lehet kimenni, lemezfordításnál 'SPACE'-re megy tovább a program. A bal alsó sarokban látható a megszerzett pénz mennyisége (WEASEL+DEEJAY-törésnél ide mutatva rögtön be is áll egymillióra), a SAVE/LOAD-ikonokkal 8 játékállást menthetünk le, az END választásával kiléphetünk a játékból. Normál esetben a nálunk lévő tárgyak listája látszik a képernyő alatt, maximum 8 lehet nálunk egyszerre. Valamelyik tárgyat választva, megjelenik azoknak a dolgoknak a listája, amit csinálhatunk vele.
Mivel a játék még meglehetősen friss (legalábbis akkor, amikor ezt írjuk, akkor még az), nem sikerült teljesen végigkecmeregnünk rajta. Így most nem megoldást, hanem néhány tippet fogunk adni hozzá. Talán jók lesznek valamire:

• *Sunny* lakásában túl sok épkézláb dolgot nem tudunk művelni. Lehúzhatjuk a redőnyt (vaksötét lesz), aztán felkapcsolhatjuk a lámpát az ajtó melletti gombbal (akkor megint világos). A kapcsoló mellett egy kép van, egyike első szárnypróbálgatásainknak. Vegyük fel (TAKE IT). Hm, annyira nem jó. Hát akkor tépjük le (RIP IT OFF). Annyira meg nem rossz. Hehe. Bekapcsolhatjuk a hifi tornyot is (TURN ON DA STEREO), mire megszólalnak a 400 wattos hangszórók. Borzalmas, szóval gyorsan TURN OFF. A tv-t hiába nyomkodjuk, ma egész Kaliforniában adásszünet van.
A könyvespolcon találunk egy öngyújtót (TAKE LIGHTER), ami csak dekoráció, meg sem jelenik a tárgyaink között (ha viszont veszünk cigarettát, akkor dohányozhatunk — öngyújtó nélkül nem). A polcon látunk még egy csomó könyvet, viszont csak egyetlen hívja fel közülük a figyelmünket: egy szakácskönyv (COOKERY BOOK). Ez *Sunny* kedvenc könyve, a címe:"*Amit csak akarsz — kalauz a gyorsételek kedvelőinek*" Ez érdekes lehet. A könyvet választva kapunk olyan opciót, amivel olvasgatni lehet a recepteket — de ezt egyelőre még nem engedi a játék. Majd később...
A telefonhoz üzenetrögzítő (!) van csatolva, ami állandóan be van kapcsolva, mert *Sunny* egyetlen hívást sem akar elmulasztani (egyelőre még nem hívta senki). Telefonálhatnánk is, de még nem tudunk egyetlen telefonszámot sem (talán majd később). A házibárban keverhetünk magunknak egy *Sunny on Ice*-koktélt, ami *Sunny* kedvence — de ennek sincs sok teteje. Mivel sok dolgot nem tudunk itt csinálni, nyissuk ki az ajtót és menjünk ki rajta (OPEN DOOR és GO OUT).

• *Sunny* háza mellett jobbra egy mosoda található, ahol a múltkor leadtuk a nadrágunkat. Momentán a mosoda zárva, a tulaj valószínűleg lóncsöl. Balra *Charlie* trafikját látjuk, itt kezdődött a játék. A trafikban vásároljunk egy doboz L&M cigarettát (BUY A PACK L&M) és kérdezzük meg *Charlie*-t, hogy hallott-e valamit az autóról (TALK TO CHARLIE). Azt mondja, úgy hallotta, hogy egy gazdag milliomos lányáé, aki valahol *Beverly Hills*-en lakik. Egy doboz L&M egyébként mindig legyen nálunk, mert egy csomó ember fog cigit lejmolni tőlünk a játék során!

• A háztól jobbra lévő helyszínen egy lány jön szembe velünk és megkérdezi, hogy emlékszünk-e még rá a múlt hétről? Valahonnan ismerősnek tűnik *Sunny*-nak, de valahogy nem ugrik be a neve... Ha rosszat válaszolunk, bosszúsan elsiet — a helyes válasz SURE, YOU'RE ILSA! Na, ez már mindjárt más, ez tetszik neki, szóval rögtön folytatja is a kérdezősködést:"*Nem találtál véletlenül valamit, ami az enyém?*" Hát nem találtunk, de rendeljük magunkhoz később és akkor keresgélhet (VISIT ME AND SEARCH FOR IT). Azt mondja, rendben van, akkor nemsokára meglátogat bennünket (talán a lakásban lévő lámpakapcsolót is lehet majd használni valamire...).

• A következő helyszínen találjuk a szupermarketet. Amikor először jövünk ide, két vitatkozó figurát látunk, mögöttük pedig egy teherautó, aminek a felirata valószínűleg HOT DOG akar lenni. A fickók épp az üzlet miatt szálltak vitába egymással és az egyik azt bizonygatja, hogy egyetlen épeszű amerikai sem akar hot dogot kifli nélkül enni (talán azért, mert az már csak virsli mustárral). A másik fickó ugyanis csak a virsliket vette meg, a kifliket nem. Ha *Sunny* már úgyis erre járt, megkérdezik tőle, hogy nem akar-e véletlenül 200 db virslit venni? Ha tagadólag rázzuk a fejünket (NO, THANKS) vagy megígérjük nekik, hogy megszerezzük nekik a kifliket, akkor eltűnnek és sosem látjuk őket többé.
Ha viszont megvásároljuk tőlük a hot dog kolbászokat 200 dollárért (WHY NOT?), később bizniszelhetünk egy lacikonyhával. (*Charlie* trafikjában azt az infot kapjuk, hogy próbáljuk meg a szomszédban lévő elárusítóbódénál eladni a kolbászainkat).

• A szupermarket előtt egy szemétláda áll. *Sunny* tiltakozik ugyan, hogy nem lesz jó a későbbiekben, ha piszkos lesz a ruhája — de azért kutassunk **kétszer** a kukában (SEARCH BIN). Az első körben kiderül, hogy az amerikai szemét pont ugyanolyan, mint bármilyen más szemét a világon. A második körben viszont *Sunny* derékig merül a kukába és végül szerencsésen előhúz egy zacskót. Mi van benne — talán egy barátságos bomba?! (OPEN THE BAG) Nem. Közel 2.000 dollár.

• A szupermarketben egy hölgy ül a pénztárnál. Nem éppen *Sunny* típusa, tehát csak akkor molesztáljuk (PAY YOUR STUFF), ha vásároltunk valamit és fizetni akarunk érte. Lopni nem lehet, nem mehetünk ki az ajtón, mielőtt nem fizettünk. Egyébként meg lehet próbálni a nőre rásózni a 200 hot dog kolbászt, de nem kell neki — nem árulnak kiflit. A boltban jónéhány árut lehet venni — a további tippekben majd kitérünk azokra, amelyeket tudtunk használni valamire. Két árut csak akkor tudunk elvenni a polcról, ha már elolvastuk a szakácskönyvben lévő receptet, egyébként a mustárnál (MUSTARD) használva a TAKE IT parancsot "*Ketchup nincs?!*", a rozskenyérnél (TOAST) pedig "*Nem eszek sima kenyeret*" választ kapunk.

• Ha megvettük a 200 kolbászt, akkor a figura az árut a hot dog-standnál teszi le, ami a mozival szemben van (mozit ugyan nem találtunk, a bódé *Charlie* trafikja mellett van). Itt egyelőre csak azt látnánk, hogy nincs senki a környéken és ha megpróbálnánk hot dogot árulni (SALE HOT DOG), akkor a cseppet sem meglepő kérdés érkezne:"*Kifli nélkül*?!" A kolbász vásárlása után viszont a program már megengedi, hogy elolvassuk a szakácskönyvet (READ THE COOKERY BOOK), amelyben két teljes recept van: az első a "német-burger" (ami nem érdekes), a második a német sült kolbász, rozskenyérrel és mustárral (szóval ugyanolyan, mint a magyar...).

Ez már felkeltheti a figyelmünket. A recept elovasása után már vásárolhatunk a szupermarketben extraerős német mustárt (MUSTARD) és rozskenyeret is (TOAST). Ha ezekkel felszerelkezve érkezünk a hot dog-standhoz, akkor kapunk egy olyan opciót, amellyel sült kolbászt lehet árulni (SALE FRIED SAUSAGE). Betöltődik *Sunny* feje, aki elkezdi csinálni a Nagy Ételbizniszt...
Mindaddig, amíg meg nem jelenik a rendőr és az elárusítóengedélyünk után nem kezd érdeklődni. Megpróbálhatjuk megvesztegetni (GIVE MONEY TO POLICEMAN), de figyelmeztet rá, hogy ő nem korrumpálható (**Jé! Van ilyen amerikai zsaru is?! — CoVboy**) és ha nem csukjuk be azonnal az üzletet, akkor őrizetbe vesz. Nem rossz ötlet fenékbe rúgni a hatóság emberét — apró bökkenő, hogy neki gumibotja is van. Le is sittelnek és csak 10.000 dollár óvadék fejében engednek szabadon bennünket. A másik két lehetőség eredményt hoz: ha cigarettával kínáljuk (GIVE HIM A CIGARETTE), akkor csodálkozva közli, hogy állandóan olyan emberekkel találkozik, akik L&M-et szívnak, mindenesetre maradhatunk; ha egy kolbász átnyújtásával kápráztatjuk el (GIVE HIM A SAUSAGE), akkor örül, hogy kapott egyet az eredeti német kolbászból (egyenesen Bajorországból) — maradhatunk, de azért másnap látni szeretné azt az engedélyt. *Sunny* nemsokára elkészül az első adaggal. Addigra már hosszú sor kanyarog a stand előtt, a jellegzetes bűz bizonyára idecsalta a fél várost. Következik a "*rásózás*" néven közismert kereskedelmi tevékenység: úgy tűnik, ízlik a népnek a főztünk...

• A hot dog-stand mellett nyíló ajtó egy boltba vezet, ahol szuvenírokat árulnak a filmrajongóknak. Miután bementünk *Sunny* odasétál az eladóhoz, puszi jobbról, puszi balról — az "öreg" *Sally* igazán örül, hogy meglátogattuk. WHO IS SHE-t választva megtudjuk, hogy *Sally* már régóta Los Angeles-ben él és jobban tudja a dolgokat a filmsztárokról, mint ők maguk. Kérdezzük meg (ASK HER ABOUT DREAM CAR), hogy nem ismer-e valakit, akinek ugyanolyan kocsija van, mint amilyen a mienk volt. Nem hallott ilyenről, viszont kb. egy órával ezelőtt erre járt egy fickó és szintén egy ugyanolyan *Cashnillac* után érdeklődött tőle — amikor kiszaladt, elvesztett egy azonosítási kártyát. Ismét a nőre mutatva *Sunny* elkéri tőle a kártyát és a zsebébe süllyeszti (legközelebb már nem lesz nála!). Ha megvizsgáljuk, akkor az egyik sarkában egy logot fedezünk fel — azonkívül valamilyen aláírás is található rajta. Egy monogram:"SM". A shopban még egy csomó stuffot lehet vásárolni (*Jack "Picholson"*-autogram, poszter, a hátulján két monogrammal, konzervált levegő), de azokat nem tudtuk semmire sem használni, szóval most nem foglalkozunk velük.

• A hot dog-standtól balra találjuk a városi parkot. A park közepén egy kis fehér öleb üldögél. Bizonyára elcsatangolt a gazdájától (netán *Ilsa* is ezt a blökit keresi?). Megfogni nem tudjuk, mert állandóan elszalad tőlünk — kézenfekvő a megoldás: magunkhoz kell csalogatni. A szupermarketben egy csomó fajta kutyaeledel, -édesség kapható, amelyekkel ugyan lehet csalogatni a kutyust, de az abszolút nem érdeklődik egyik után sem. Ellenben a szupermarketben vásárolható "*Brüsszeli csíra*" (BRUSS. SPROUTS) is, ami ugyan egyike annak a 376 dolognak, amit *Sunny* utál, de azért fel lehet venni (azzal a feltétellel, hogy *Sunny*-nak nem kell megennie...). Ha ezután magunkhoz veszünk egy kis cukrot is (TAKE DA SUGAR), akkor a cukrot választva a tárgyak közül, kapunk egy opciót, amivel megcukrozhatjuk a csírát (SUGAR DA BRUS.SPROUTS). A program szerint ez igen debil cselekedet — szerintünk nem: ezzel már magunkhoz csalogathatjuk a kutyust (ALLURE DA DOG), akit ez a trutymó mindjárt érdeklődésre serkent: odajön hozzánk és leül elénk. Ha most megetetjük vele a csalit (FEED DA DOG), akkor teljesen hozzánkmelegedik és akár meg is simogathatjuk (STROKE DA DOG). Jól halad a barátkozás. Most már meg is foghatjuk (CATCH DA DOG). Persze, nem túl sokáig: kiugrik a kezünkből és eltűnik a bokrok között... Talán egy pórázt is kéne hoznunk magunkkal?!

• A szupermarket mellett egy presszót találunk. A presszó falát Los Angeles utolsó punkja támasztja és szórakozottan játszadozik az orrában lógó biztosítótűvel. Beszédbe is elegyedik velünk:"*Hé, fiam! Aggyá' má' egy blázt!*" Ha beszélünk vele (SPEAK DA PUNK), *Sunny* közli, hogy marha jó az az izé ott az orrában. Erre a punkban is felébred az üzleti szellem és azt mondja, hogy mindössze egy csomag L&M-ért hozzáférhető az áru. (**Anarchy for Sale! — CoVboy**) Ha csak egy cigit adunk neki, akkor továbbiakat lejmolna, szóval adjuk oda neki az egész csomagot (GIVE HIM DA WHOLE PACK L&M). Most már van SAFETY PIN-ünk is, akár magunkba is szúrhatjuk — áh, inkább mégse!... Az üzlet után menjünk vissza azonnal *Charlie* trafikjába és vásároljunk egy másik doboz L&M-et.

• A kávéházba belépve egy fekete ruhás fickót pillantunk meg, amint éppen kifelé siet. A nagy sietségben egy kis zöld csomagot pottyant a földre (szórakoztató dolog fekete-fehér tv-n észrevenni...). Ha megvizsgáljuk ezt a zöldséget, 10.000 dollárt találunk benne százdolláros címletekben — hát aki elhagyta, az elég gazdag lehet. Vegyük magunkhoz. *Sunny* rögtön tiltakozik is a dolog ellen (hiszen nem a miénk a pénz). Aztán mégiscsak elteszi (majd később visszaadjuk a tulajnak). A fekete ruhás fickó a kávéház előtt várakozik. Valamennyivel gazdagabbnak tűnik, mint mi, de azért csak szólítsuk meg. Azt mondja, hogy épp a limuzinjára vár és nincs ideje felesleges fecsegésre — az idő pénz! A pénzt választva kapunk egy opciót, amivel visszaadhatjuk a figura pénzét (GIVE DA MONEY TO DA MAN). Az csodálkozva látja, hogy a tárcája nálunk van és amikor *Sunny* felvilágosítja, hogy a presszóban vesztette el, átkozza az óvatlanságát. Elmondja még azt is, hogy éppen egy aukcióra készül: a "nehezen megszerzett" pénzét különböző dolgokba fekteti be, az aukción pedig egy csomó hasznos dolgot lehet vásárolni — ha nem így tenne, akkor a *Newing*-konszern nem lenne manapság az első helyen... az olajbizniszben (óh, a szegény!). Mielőtt tovább fecseghetne a pénzéről, megérkezik a sofőrje és elfuvarozza. Szóval *Newing*-nak hívják az ürgét — ez az ismeretség még bármikor jól jöhet a későbbiekben... A találkozás után Charlie trafikjában a tulajjal beszélgetve további infokat kapunk Mr. *Newing*-ról. Lehet, hogy az ő lányáé az álomautó, amit keresünk?

• A kávéház pincérét *Tony*-nak hívják és tőle újabb infokat szerezhetünk az autóról (ASK HIM ABOUT DREAM CAR). Azt mondja, hogy egy gazdag lány gyakran megfordul itt egy ilyen autóval. Mindig a legjobbat issza és nem túl sok ideig időzik itt. Valami üzenet? *Sunny* inkább azt mondja, hogy majd gyakrabban belátogat ide. Ha csak beszélünk vele, kever nekünk egy *Sunny on Ice* koktélt (mivel úgyis most rendelt egy nagy adag narancsvirág-vizet).

• A kávéháztól balra egy buszmegállóhoz érkezünk. A falon egy poszter a ma este megrendezésre kerülő német népzenei fesztiválról. Le lehet tépni, el lehet vinni — csak azt nem tudjuk, hogy minek? A megállóban egy *Greathmouth*-busz áll (ez a név olyankor áll elő, amikor a *Greyhound* busztársasággal úgy csinálnak, mint a *Cadillac*-kel, hogy *Cashnillac* legyen belőle). A busz a barnulni vágyó "beach boy"-okat szállítja a tengerpartra. *Sunny* pont megfelel ennek a definíciónak, szóval utazzunk egyet vele (DRIVE WITH IT). Hátha tudunk odakint valami hasznosat is művelni.
Megérkezés után a megállótáblán egy menetrendet találunk — sajnos kissé megrongálta az óceán, nem tudjuk elolvasni mi van rajta. A busz tehát majd akkor indul, amikor mindent teendőt elvégeztünk a tengerparton. Vicces járat. A másik tábla azt jelzi, hogy a tengerpart észak felé van (vagyis itt lehet felfelé is menni), az öltözőkabinok pedig nyugatra. Kicsit túl vagyunk öltözve a strandoláshoz, szóval előbb menjünk a kabinok felé.

• A kabinsoron csupa zárt ajtó fogad bennünket. Az elsőt megvizsgálva egy, két, három, NÉGY lábat látunk alul kilógni — óóh! *Sunny* azt mondja, hogy jobb ha nem hívjuk fel a figyelmet magunkra azzal, hogy az ajtót nyitogatjuk: a lábak közül kettő nagyon erősnek látszik!... A következő kabin úgy néz ki, mintha kb. 15 ember rendezett volna partit benne — ide azért nem tudunk bemenni, mert a zárat is tönkretették. A következőt valaki bezárta... Középtájon viszont találunk egy üres kabint, ami nyitva is van. Menjünk be ebbe (GO INSIDE IT) és *Sunny* átöltözik fürdőnadrágba. Nemsokára ismét megjelenik a lekönnyített szerelésben. Ebben ugyan már mehetnénk, de mivel a kabinhoz nincs kulcs, mire visszatérnénk bizonyára ellopnák az összes cuccunkat különféle rossz bácsik. Viszont a ruhákat el is lehet rejteni a kabinban (HIDE THEM IN DA CABIN). Na, rátaláltunk a megoldásra. Amikor viszont visszajövünk, akkor észrevesszük, hogy a tolvajok meg az elrejtett ruhákra találtak rá... Szóval inkább vigyük magunkkal őket (TAKE CLOTHES).

• A kabinoktól balra a *California Dreamers* nevű banda csörömpöl, akikkel *Sunny* egy csomót ökörködött tavaly az L&M "Kaliforniai éjjel"-én. Úgy látszik *Eric*, a gitáros is felismerte, mert "üzleti rabszolgának" nevezi. Aztán hozzáfűzi, hogy mihelyt vége a bulinak, megmutatják, mi is az az igazi zene. Milyen bulinak? — érdeklődik *Sunny*, mire *Eric* elzavarja tudakozódni a szervezőhöz (felfelé). A zenészeknél még megvizsgálhatjuk a hangszereket ("*Nehogy azt mondd, hogy nem láttál még soha ilyeneket, mert...*") vagy megpróbálhatunk mi is zenélni egy kicsit ("*Ez megint az a pont, amikor sajnálod, hogy nem vettél zongoraleckéket a mamától...*") — szóval egyiknek sincs sok teteje...
A fenti pályáról *Sunny*-t azonnal ki is rúgják (visszamegy a bandához), mondván, hogy ettől a ruhától és a sok cucctól nem látszanak igazán a muszklijai — tegyen le mindent és csak azután jöjjön vissza (tehát nem árt, hogy amikor a tengerpartra először buszozunk ki, CSAK egy doboz cigi és a biztosítótű van nálunk!). Mivel a zenészek már úgyis régi ismerőseink, a ruhát választva adjuk nekik oda a ruháinkat megőrzésre (GIVE CLOTHES DA MUSICIANS), amíg visszajövünk. Természetesen vigyáznak rá — ha megkínáljuk őket egy szál cigarettával. Aztán adjuk is oda nekik az egészt dobozt, szintén megőrzésre (GIVE WHOLE PACK L&M DA MUSICIANS).

• Ha csak egy darab biztosítótűvel megyünk a felfelé lévő helyszínre, akkor megint ki fognak lökni bennünket — csak akkor már nem a zenészekhez, hanem jobbra, egy színpadra. A kommentátor bejelent egy holmi *Steve Fargo* nevű egyedet San Francisco-ból, *Sunny* meg csak álmélkodik, hogy kiről van szó és hogy egyáltalán hova került. Egy férfi szépségversenyre, ahol a nézőközönség a tengerpart bikinis szexbombáiból áll. Mindegy, ha már úgyis itt vagyunk, akkor megnyerjük ezt a dolgot! Hopplá: *Sunny* kettőt lép, a sortjának az egyik szára pedig háromba szakad. Egy rossz lépés és leesik a gatyánk! A hölgyek pedig izmokat akarnak látni, nem erogén zónákat... Természetesen előrelátóan hoztunk magunkkal biztosítótűt, amivel most szépen összetűzzük a nadrágot (USE DA SAFETY PIN). Mászkáljunk egy kicsit ide-oda a porondon: a hölgykoszorú teljesen el van ragadtatva tőlünk, hangos kiáltásokkal éreztetik tetszésüket (*Sunny* rögtön újabb ismeretségeket is próbál kötni közülük néhánnyal). Egy kis idő múlva, a pontozók felmutatnak három pont-

számot (két 97 és egy 99). Hát ezzel meg is nyertük a versenyt (valószínűleg nem volt más induló rajtunk kívül). A közönség tombol, egy "álomlány" jön jobbról és egy kupát nyom kezünkbe. (**...míg rímek jutnak eszünkbe — CoVboy**). Na meg egy 5.000 dolláros csekket, ami kocsivásárlás előtt szintén nem egy utolsó szempont. Most az együttes koncertje következik, amit szerencsére nem kell végighallgatnunk, mert a kabin előtt találjuk magunkat. *Sunny* visszakapta a tárgyait a bandától és visszaöltözött hétköznapi ruhájába.

• Miután megnyertük a versenyt, nézzünk ki a tengerpartra (a táblánál fel). Egy cápafigyelőt látunk, ahová fel lehet mászni, erősítőgyakorlatokat végezni, meg hasonló haszontalan dolgokat — viszont amikor felmászunk a tetejére, valami felcsillan a homokon. Ezen a helyszínen minden egyes karakternyi helyen lehet ásni a homokban (DIG IN SAND) — csak nem kézzel. Előbb menjünk oda a pálmafához és rázzuk meg (PUSH IT). Egy kókuszdió pottyan le róla (majdnem a kókuszunkra), ami rögtön szét is törik és a tej kifolyik belőle. A kókusz héja nagyszerűen alkalmas az áskálódásra — szóval TAKE DA COCONUT és DIG IN SAND, ahol megcsillant valami. Ha jó helyen ástunk, akkor egy arany fülbevalót találunk, ami biztos megér néhány dollárt. A többi helyen ásva különféle szemeteket lelünk, mint pl. napolajos tubus, kólásdoboz, cigarettásdoboz (természetesen L&M) — sőt, néha hatalmas mennyiségű aranypénzt, egy elásott kalózkincset (itt állapítja meg a program, hogy *Sunny* napszúrást kapott a sok ásástól...)

• A figyelőtől balra három lány napozik szólóban. Az utánuk következő helyszínen meg a program egyik írója egy fagylaltosbódé mellett. A fagylaltos oldalán egy poszter (READ IT) hirdeti, hogy nagy nyerési lehetőség áll előttünk, ha kedvenc fagyinkat vásároljuk meg: az egyik fagylaltospohár aljában egy feliratot rejtettek el — ha ezt megtaláljuk, 25.000 dollárt nyerhetünk. Egyelőre még ne próbálkozzunk a fagyival — kit érdekel rongyos 25.000 dollár, amikor három gyönyörű lány napozik unatkozva a parton?! (**Engem... — CoVboy**) Hát akkor elegyedjünk szóba velük. (KISS 'EM ALL se rossz, de lehet, hogy nem fognak örülni neki, ha ajtóstul rontunk a házba Csak szépen sorjában...) A *"Hé, lányok, én vagyok az új Mr. California!"* kissé nagyképű söder, a *"Húzzatok innen, mert itt akarok elterülni"* pedig ugyancsak azt eredményezi, hogy a lányok faképnél hagynak minket. Kérdezzük meg inkább, hogy nem találkoztunk-e velük a választásokon? (HI YOU THREE...) Erre rögtön felismerik bennünk a szépségverseny bajnokát, aztán túlesünk a bemutatkozás szertartásán. Aztán a cigarettalejmolásán is. A *Janice* nevű XX-kromoszóma szomorúnak tűnik. Nem, nem szerelmi bánat, csak elhagyott valamit, amíg labdáztak. Az arany fülbevalóját. Hát azt véletlenül épp az előbb ástuk ki a homokból, szóval oda is adhatjuk neki (GIVE EARRING TO JANICE). Huh! De nagyszerű fickók vagyunk — és hol van a fülbevaló párja? Szóval kettő volt és egy darabbal a lány még mindig szomorú. Itt áll a strandlabdájuk is. Mit csináljunk vele? Mondjuk próbáljuk meg felvidítani *Janice*-t azzal, hogy belerúgunk egy jó nagyot a labdájukba (PUSH IT), hadd repüljön! Érdekes. Nem lettek boldogok. Sőt, elrepültek ők is egy ilyen bunkó figura társaságából. Sokkal jobbat fogunk tehát kitalálni: KISZÚRJUK A LABDÁJUKAT A BIZTOSÍTÓTŰVEL! (**Jó technika! Majd megpróbálom bevetni én is... — CoVboy**) *"Neeeeeeee!"* — kiabálja *Stacy*, de sajnos már késő: a labda kidurrant, leeresztett, kész, vége. Alatta meg ott csillog a fülbevaló párja. Nahát! Micsoda megérzéseink vannak!... Most már *Janice* is boldog, hogy az összes fülébe jut egy fülbevaló. Ennek örömére a lányok meghívnak fagyizni bennünket. Az álomautó egyelőre várhat...

• A fagyisnál csak akkor nyerhetjük meg a pénzt, ha a lányok hívtak meg fagyizni. A felsorolt fagyikból ki kell választanunk, hogy melyik kettőt kérjük. *Sunny* kedvencei természetesen a két legszörnyűbb: az ananász és a maracuja. Hopp! — már nyertünk is 25.000 dollárt. *Sunny* szerint úgy lenne fair, ha szétosztanánk a pénzt egymás között. Ha zsebre akarnánk tenni az egészet, akkor a lányok is itthagynak és a pénzt se kapjuk meg. Széttépni (RIP IT OFF) megint nem célszerű, szóval *Sunny*-nak igaza van: DEVIDE DA CHEQUE. Jut is mindenkinek $6250. A lányoknak most búcsút mondunk, de azért még megbeszéljük velük, hogy a jövő héten ismét találkozunk velük. Eddigre a buszpályaudvarra is beállt a busz, amivel visszatérhetünk a városba.

• Miután voltunk a strandon, beugorhatunk a kávéházba, hátha *Tony* tud valamit mondani a lányról a csodautóban. Nem, azóta nem járt itt. De kár! Azonkívül mielőtt felhasználjuk őket, érdemes megpróbálni *Sunny*-val megetetni a mustárt és különösen a becukrozott zabpelyhet...

• A városi buszmegállónál egy utca vezet felfelé — a bejáratát viszont rendőrök őrzik. Még egy igazi L&M cigarettáért sem hajlandók beengedni bennünket azt mondják, szolgálatban vannak. Úgy látszik, ezek a zsaruk még sosem hallottak az L&M által sugallt Kalifornia-érzetről... Hallottak viszont arról a kis azonosítási kártyáról, amit a sietős fickó vesztett el *Sally* shopjában (SHOW YER PLASTIC IDENTITY CARD TO THEM):*"Hát akkor miért nem ezzel kezdte? Bemehet."* Aztán *Sunny* megdöbbenve figyeli sikátorban zajló eseményeket: egy lövés hallatszik és az utca végén álló ház ajtaja kicsapódik (sőt: kidől). Egy rossz kinézetű fickó ront ki rajta és a kezében füstölgő pisztollyal elfut jobbra. Hiszen itt egy bűntény tanúi voltunk! *Sunny Shine*, a szegények és árvák védelmezője pedig gyorsan megindul a gyilkos nyomában... A drive motorja pedig csak jár körbe, tanácstalanul, ki tudja már minek...

Hát idáig tartottak a tippjeink, nincs tovább. Legalább marad nektek is valami! Meg már este is van (illetve reggel — ki tudja?). Sok a baj. Ráadásul tördelhetjük a jégcsapokat is, mert a WEASEL+DEEJAY-törés úgy kifagy, hogy a pingvinek is megdermednek tőle. Az utolsó "hot tip" tehát az, hogy be kell szerezni egy másik törést. Ez valószínűleg a következő CoV-ig be is következik, szóval — ha minden igaz — ott folytatjuk a **SUNNY SHINE**-tippeket. Egyébként is betegek leszünk, ha záros határidőn belül nem játszhatjuk végig ezt a teljesen jó játékot!

A játék egyébként megjelent Amigán is, a cselekmény megegyezik a 64-verzióval (a kifagyás nem). Természetesen ott sokkal szebbre sikerült a kivitelezés, hiszen az a hardware egy kicsit jobban támogatja a grafikát, mint a 64-é. Ezzel persze nem a 64-es változatot akartuk lehúzni — nagyszerű ez a játék azon is. Talán jobb lenne, ha a software-cégek is ezeknek a gyártását forszíroznák a jövőben és nem az idióta lövöldözős meg verekedős súletlenségek futószalagján tartanák nyomva az ON gombot...

A vetélkedő kérdései:

1890 a Californian valley... Yosemite Valley.
1976 there was a celebrated... bármelyik jó.
As special kind of movie... 3D films.
As which state was California taken... as 31 state.
At which sea does California... Pacific.
How are the policemen... cops.
How are the sunbrowned guys... beach boys.
How flow as first from... Charles Lindbergh.
How is the small money called... cent.
How long is the Broadway... 15.625 miles.
How many cars can be hold... 5.000.
How many fruit and cereals... above 200.
How many guests could be hold... 8 persons.
How many kilometers are the same... 1.6.
How starts the American... Nearer my God to thee.
How's the American space company... NASA.
How's the famous prison isle... Alcatraz.
How's the flag of America called... starbanner.
How's the small money... cent.
In California there's the father... John Muir.
In San Francisco there's... the dragon-procession.
In which film acted a blond hair... not presentable.
In which form do Americans... as french fries.
In which town can you merry... Las Vegas.
In which year had a US astronaut... 1971.
In which year was America discovered... 1492.
Many Californians live in caravans... trailer.
On how many hills stands S.F... on 29 hills.
Out of what are... out of platin with 40 diamonds.
The Americans use besides... shades.
The biggest dream factory... Hollywood.
The biggest public clock... 6.00 meter.
The tallest tree of the world... 115 meter.
Through a mammuttree in... Wanowa-Big-Tree.
To which town belongs the biggest... New York.
What connected East... the Central Pacific Train.
What did most men paste... pomade (grease?).
What do Americans eat the cinema... popcorn.
What does AFN mean... American Forces Network.
What does many Americans chew... bubble gum.
What prefers the koala bear... eukalyptus-leaves.
What was built up... the skeleton out of iron bars.
What was shown under the title... 1st real tone film.
What was the height of the tallest... 2.72 meter.
What's a typical behaviour... hospitable.
What's in the entry at the... Statue of Liberty.
What's the age of the earliest human... 22.000.
What's the favourite drink... milk.
What's the height at the highest point... 70 meter.
What's the height of the wave... 34 meter.
What's the highest amount... 9.5 million $.
What's the name of the area... Silicon Valley.
What's the name of the biggest... Super Bertha.
What's the name of the first assembly... Thin Lizzy.
What's the name of the... I love you California.
What's the name of the man... John Marshall.
What's the name of the most known... hot dog.
What's the name of the most known... Greyhound.
What's the name of the pluminous... billboards.
What's the name of typical American... pick-ups.
What's the special of Dolly Parton... giantic bust.
What's the technical term for... customized.
What's the typical behaviour... hospitable.
When did the gold rush... ca. 1852.
When does the documentary... 1769.
When was California taken into... 1850.
When was the Panama canal... 1914.
When was the permanent wave... 1901.
Where can you do your own driving... in the US.
Where do you live in L.A... Beverly Hills.
Where stands the biggest cinema... New York.
Where stands the biggest stationary... in Pictorium.
Where stands the great car cinema... in Lynn.
Where were the first McDonalds... in California.
Where's the most bended street... San Francisco.
Which big city has with 458 stations... New York.
Which catastrophy had destroyed... earthquake.
Which colors can you find... blue, white, red.
Which extra was extremely... ehite wheels.
Which instrument look similar... saxophone.
Which is the highest building... Sears Tower.
Which is the most populated state... California.
Which name has the famous statue... Liberty.
Which pet name do the Americans... Golden State.
Which songtitle was typical for... It never rains...
Which the longest river... Amazonas.
Who is the programmer of this game... bármelyik.
Why are the beaches in California... high waves.
With which famous kind of ... with wheeled steam.
With which instrument had Miles Davis... trumpet.

Pirates 2. rész

... szóval ott hagytuk abba a múltkor, hogy végre elindult a játék. A kalandozás kétféleképpen kezdődhet: vagy egy szövetséges városban kezdünk vagy már a nyílt tengeren hajózunk (de akkor is valamilyen szövetséges város közelében). A fedélzetmester elsorolja, hogy a legközelebb lévő angol/francia/holland/spanyol városok milyen irányban fekszenek és milyen távolságra. A kezdeti felszerelés egy darab — koronként változó típusú — hajó, kevés ágyúval és legénységgel (ha valamelyik kalóz küldetését játsszuk, akkor természetesen több hajónk van). Tegyük fel, a nyílt tengeren kezdtünk egyéni karriert: ilyenkor első dolgunk legyen befutni egy szövetséges városba, hogy legénységet verbuváljunk és a kormányzónál tájékozódjunk a politikai helyzetről.



△ (Hát azért ennyire nem kellett volna levenni a fényerőt — CoVboy)

A hajó irányítása a nyílt tengeren valószínűleg nem fog senkinek problémát okozni: a felhők haladási iránya mutatja a széljárást, a szürke felhőknél erősebb szélre számíthatunk. Természetesen hátszéllel tudunk a leggyorsabban haladni, viszont ha oldalba vagy szembe kapjuk a szelet, akkor az eltéríthet a kívánt haladási iránytól — tehát igyekezzünk minél gyorsabban kikecmeregni belőle. Az uralkodó széljárás a keleti-délkeleti, tehát egyes helyeken elég nehezen tudunk kelet felé haladni — ilyenkor cikkcakkban kell manőverezni. Amigán egy kereszt is mutatja a haladási irányunkat. A partvonalnak bármikor nekihaladhatunk: ilyenkor a legénység teljes létszámban partraszáll és gyalog lehet mászkálni (szükség lesz rá). A tengeren fehér (Amigán világoskék) habok jelzik a korallzátonyokat — ezeket lehetőleg széles ívben kerüljük el! Különösen ADVENTURER és SWASHBUCKLER nehézségi fokozatban hajlamos a program úgy értelmezni a dolgokat, hogy zátonyra futottunk. Zátonyra futás esetén a képernyőn WITH A JARRING CRASH... kezdetű szöveg jelenik meg és — több hajó esetén — a "vezérhajó" (az, amelyik a flottában legelőször jelenik meg, vagyis utoljára az lett kiválasztva harchoz) elsüllyed a fedélzetén lévő rakománnyal, pénzzel, legénységgel és ágyúkkal együtt. Ha több hajónk van, akkor nyugodtan játszhatunk tovább, csak némi felesleges veszteséget kell elkönyvelnünk — kellemetlenebb a helyzet, ha csak egy hajónk volt: ekkor ugyanaz történik, mint több hajó esetén, csak — mivel hajóink száma pillanatnyilag 0 — három-hat hónapot kempingeznünk kell egy lakatlan szigeten. Ez egy "élet" elvesztésével is jár. Összesen három "életünk" van, a harmadik ballépés után a karriernek vége, mert a legénység nyugdíjba küld. A büntetőidő letelte után ismét megjelenik a hajónk az alapfelszereléssel, de a legénység csak egy nehézségi fokozattal alacsonyabb kategóriájú kapitányként hajlandó visszavenni bennünket (vagyis a zsákmány felosztásánál fele akkora részt fogunk kapni, mint a zátonyra futás előtt járt volna). Egyelőre ennyit a hajózásról, most akkor vegyük az irányt egy város felé.

Városi menü

Mint az eddigiekből is kiderült, egy várost hajóval (behajózunk a kikötőt jelző házikóba) vagy gyalog (leparkolunk a hajóval a város mellett és begyalogolunk az emberkékkel) tudunk megközelíteni. Először egy négysoros szöveget (néha képet is) kapunk.

- A szöveg első két sorából (YOU HAVE ARRIVED...) megtudjuk, hogy milyen nevű tengerparti/belföldi városkába vetett a balvégzet.
- A harmadik sorban (... FORT(S) GUARDS...) olvashatjuk, hogy a kikötő bejáratát hány erőd védi (0-4). Ebből lemérhető, ha a várost tenger felől ostromoljuk meg, akkor hány ágyúból fognak tüzelni a hajónkra (erődönként 12 ágyú van). Ha a kikötőt nem védi erőd (nincs ilyen szöveg), akkor nyugodtan behajózhatunk ellenséges városba is — nem fog történni semmi.
- A negyedik sorban (THE ... FLAG FLIES...) láthatjuk, hogy a város milyen fennhatóság alatt van, azaz szövetséges vagy ellenséges-e. Ezt egyébként 64-en a szöveg színe is jelzi: az angoloké a piros, franciáké a sötétkék, a hollandoké a zöld és a spanyoloké a világoskék szín a játékban (a hajóik is ugyanilyen színű lobogót húznak fel azonosításkor).
- Az ötödik sorban csak spanyol városoknál lehetséges szöveg: itt THE TREASURE FLEET/SILVER TRAIN IS IN THE TOWN feliratot láthatunk, ha valamelyik spanyol kincsszállító flotta éppen a városnál horgonyoz (szóval érdemes lenne megostromolni...).


△ Kocamázzunk vagy bizniszeljünk?

Még nem vagyunk benn a városban, a megjelenő menüből kell kiválasztani, hogy mit fogunk most művelni szerencsétlen településsel:

SAIL INTO HARBOR (ha gyalog jöttünk: **MARCH INTO TOWN**): behajózni a kikötőbe/begyalogolni a városba. Ha a város szövetséges (vagy erőddel nem védett ellenséges), akkor ilyenkor megjelenik a városi menü. Ha az adott országnál bűnöző vagy veszélyes (HOSTILE vagy WARY) státuszban vagyunk, akkor nem tudunk bemenni: az erődök tüzet nyitnak ránk (AS YOU APPROACH FORTS OPENS FIRE) és visszakapjuk a menüt. Ha a kikötőbe akartunk behajózni, akkor ilyenkor gyakran előfordul, hogy a fogadó sortűztől elvesztjük a flotta vezérhajóját (ONE OF YOUR SHIP IS SUNK) a rajta lévő rakománnyal, ágyúkkal, emberekkel és pénzzel együtt. Egy kis sortüzes fogadtatás ritkán előfordulhat szövetséges ország városánál is, de csak akkor, ha lecserélték ott a kormányzót. Ilyenkor vegye úgy mindenki, hogy kissé bolond a játék...
ATTACK TOWN: a város megostromlása (ld. később).
SNEAK INTO TOWN: belopakodás a városba. Csak ellenséges városnál célszerű használni, ha valamiért feltétlenül be akarunk jutni (kalózt akarunk keresni, amnesztiát kérni a kormányzótól, kalózt vagy kalózvadászt eladni). Ha a lopakodás sikeres volt, megjelenik a városi menü — ha nem, akkor vívnunk kell. Ha a vívásban győzünk, visszakapjuk ugyanezt a menüt, vesztés esetén fél év börtönbüntetés és egy élet elvesztése az eredmény.
LEAVE TOWN: elhagyni a várost, vissza a főtérképre.

Miután sikerült végre bekecmeregni a városba, akkor a jobb felső sarokban megkapjuk az infot a városról, amely az alábbi dolgokat tartalmazza: a város neve, fennhatósága, erődök száma (FORTS), a helyőrség száma (SOLDIERS), lakosság száma (CITIZENS), az arany mennyisége (GOLD) és a város állapota (STRUGGLING: épülőfélben; SURVIVING: örül, hogy még nem dőlt össze; PROSPERING: jól prosperáló; WEALTHY: vagyonos, netán nem ártana kirabolni...). Ebből lényeges a katonák száma: ennyi emberrel kell felvenni a harcot, ha megostromoljuk a várost (megjegyzendő, hogy a helyőrségek létszáma általában havonta növekszik 5-15 fővel — hacsak egy járvány vagy egy arra járó kalóz nem tart ott létszámstopot). Fontos info még az arany mennyisége (ez lehet a maximális pénzzsákmány egy sikeres ostrom után — ha a lakók nem dugják el előlünk). A vagyonos besorolás egyébként nem csak a készpénzre vonatkozik, hanem a városban lévő áru mennyiségére (illetve az áruk árára, ha a kereskedőhöz megyünk) — a legtöbb pénzt mindig a WEALTHY kategóriájú városban kaphatjuk az eladott áruért. A városi menü az alábbi pontokból áll:

VISIT THE GOVERNOR: látogatás a kormányzónál. Havonta csak egyszer lehetséges (azután a játék arra a hónapra kikapcsolja ezt a menüpontot). Néha egyébként előfordul, hogy a kormányzó semmit sem akar mondani (THE GOVERNOR HAS NOTHING TO SAY). Ilyenkor nincs háborúban vagy szövetségben az országa senkivel és minket sem akar előléptetni, illetve bemutatni a lányának.
A kormányzó először is előadja, hogy az országa éppen kikkel áll háborúban (WE ARE AT WAR WITH...), majd azt, hogy kivel van szövetségben (WE ARE ALLIED WITH...), majd felkér, hogy pusztítsuk el ellenségeinek hajóit és városait (ezzel szerezhetünk jó pontokat az anyaországánál). Ha a szövetségeseinek ingatlanjait irtjuk, akkor esetleg mérgesek lesznek és ha legközelebb egy ugyanilyen országhoz tartozó városba akarunk behajózni, akkor például nincs kizárva, hogy lőni fognak ránk...
Ha van(nak) a fogságunkban olyan kalóz(ok), aki(k)nek a nemzetisége ugyanolyan, mint a kormányzóé (a nevükből megállapítható — hacsak nem írtuk át mindegyik nevét CoVboy-ra, mint egy bizonyos személy), akkor a kormányzó közli, hogy ha átadjuk ez(eke)t a megátalkodott kalóz(oka)t neki, akkor Őfelsége nagyon elégedett lesz a hírrel. Ez nem kérdés akar lenni, mert kérdezés nélkül begyűjti őket — viszont ez is jó pontokat jelent az adott országnál. Ha más nemzetiségű kalóz is van a fogságunkban, akkor néha egy-egy kormányzó közli velünk, hogy a kalóz t. familiája hajlandó 2-8.000 aranyat fizetni érte váltságdíjképpen és érdeklődik, hogy elfogadjuk-e az ajánlatot vagy várunk inkább egy jobb ajánlatot (WAIT FOR BETTER OFFER). Ha ajánlat érkezik, akkor célszerű elfogadni (TAKE THE GOLD), mert a fogoly kalózok és kalózvadászok rossz szokása, hogy a városok elhagyásánál még szöktak szökni tőlünk (XY JUMP OVERBOARDS AND ESCAPES). A fogoly kalózvadászokkal ugyanez a helyzet, de értük az anyaországuk kormányzóinál lehet esetleg váltságdíjat kasszírozni, miután belopakodtunk hozzájuk.
Ha az adott országnál már sok "jó pontot" szereztünk az utolsó, kormányzójuknál tett látogatásunk óta (elsüllyesztettünk/kiraboltunk sok ellenséges hajót, hoztunk a kormányzónak kalózokat, kiraboltunk néhány ellenséges várost, új várost foglaltunk el az országnak — vagy mindezt egyszerre), akkor előléptetési ceremónia következik: a kormányzó felolvas egy díszes tekercset a király aláírásával és eggyel nagyobb rangba helyez bennünket az adott országnál. A rangok sorban: LETTER OF MARQUE (ez még nem rang, csak azt jelenti, hogy hajlandóak beengedni a kikötőikbe), ENSIGN (zászlós), CAPTAIN (kapitány, százados), MAJOR (őrnagy), COLONEL (ezredes), ADMIRAL (admirális), BARON (báró), COUNT (gróf), MARQUIS (márki), DUKE (herceg). Ezután a kormányzó — szintén a jópontoktól függően — 50-1.200 hold földet adományoz még nekünk. Természetesen a magasabb rangokban már egyre több tetszetős cselekedetet kell véghezvinnünk az előléptetéshez. Célszerű sok "hőstett"-et gyűjteni egyszerre, hogy a kormányzó minél több földet adjon a rang mellé, mert a program a visszavonulás után a pénzen kívül az összegyűjtött föld mennyiségéből számolja ki a megtakarított vagyont (ebből meg a végső pontszámot). A DUKE rang elérése után az adott országnál már nincs több előléptetés és földajándékozás sem — akár üthetjük is őket, de vigyázat, mert a hercegi rang ellenére is

bűnözőnek fognak tekinteni! Apróbb huncutságokat (mint például 1-2 fregatt "lekapcsolása" Őfelsége flottájából) persze azért még el szoktak nézni egy hős hercegnek...
A kormányzók néha infokat adnak különféle spanyol kalózok tartózkodási helyéről, akik tudnak rég elveszett nővérünkről/apánkról/anyánkról/egyéb pereputty-tagokról: megmondják, hogy melyik spanyol városban látták őket utoljára (ha hamarosan betévedünk oda, akkor ott elcsíphetjük az urat).
A kormányzók jó szokása, hogy bizonyos rang elérése után bemutatnak bennünket a kedves lányuknak, akiknek ugyan már van — általában 3-4 ranggal magasabb — kérőjük, de azért érdeklődnek utánunk. Ezek közül kell majd feleséget szerválnunk magunknak. Négyféle hölgytípus van a játékban, a képen látható milyet kell feleségül vennünk, hogy kedves és attraktív asszonyunk legyen. COLONEL rang alatt egyébként egyik sem hajlandó hozzánk jönni, tehát addig mutassunk tartózkodó magatartást irányukban (MAKE PLEASANT CONVERSATION) és csak afelett tegyünk házassági ajánlatot (PROPOSE MARRIAGE). Házassági ajánlatra kaphatunk WELL! WHAT A CHEEK...(szegények vagyunk a hölgynek), OH, IT'S VERY NICE... (ez már nem rossz, de még mindig magasabb rangú férjre vágyik) választ — azonkívül a hölgy hozzánk is jöhet (YOU HAVE CAPTURED MY HEART...). Ha hajlandó feleségül jönni hozzánk, akkor előbb meg kell vívnunk a kérőjével (FIGHT THE DUEL), de ilyenkor még vissza is vonhatjuk az ajánlatot (RETRACT YOUR PROPOSAL). Csak a győzelem után vehetjük feleségül a tisztelt hölgyet. Ha megnősültünk, akkor a kormányzók már nem mutogatják tovább a lányaikat. A feleségünk természetesen abban a városban marad, ahol a kedves papa, de ha ezután visszatérünk ide, akkor infokat ad arról, hogy hol van a *Silver Train* illetve a *Treasure Fleet* (ha Peruban vagy Spanyolországban, akkor ez persze nem túl sokat érő info). Egyes hölgyeknél előfordulhat, hogy tartózkodó magatartásunk ellenére is belénkszeretnek (THE GOVERNOR'S DAUGHTER IS OVERWHELMED...) — ez hasznos dolog, mert ilyenkor az informátoraink lesznek, ők is úgy csinálnak, mint a feleségünk: ha visszatérünk ebbe a városba, akkor ők is megadják a kincsesflottákra vonatkozó infokat (nősülés után is).

▽ ***Jó típusú leányzó***



Amigán még további dolgok is történhetnek a szövetséges kormányzóknál: néha azután érdeklődnek, hogy hajlandók vagyunk-e egy küldetést elvállalni (elvinni egy iratot egy másik városban élő rokonuknak, egy ellenséges városban tevékenykedő ügynöknek, stb. A küldetéseket nyugodt szívvel elfogadhatjuk. A célvárosban a kocsmába kell ellátogatnunk, ahol a címzett átveszi tőlünk az iratot. Ha a teljesítés sikeres volt, akkor a megbízó kormányzóhoz visszatérve azt a szöveget kapjuk, hogy a szolgálatunkra emlékezni fog (föld és rang ezért nem jár — talán beenged a városba akkor is, ha HOSTILE lettünk az országnál?). Ha a megbízóhoz úgy térünk vissza, hogy nem adtuk át az iratot, akkor a kormányzó dohog magában egy kicsit — de szintén nem történik semmi lényeges. Ez csak egy sallang a játékban.
Ellenséges (vagy semleges) kormányzónál tett látogatásnál kimarad a hölgyek bemutatása (és természetesen az előléptetés is), viszont ők is begyűjtik a saját kalózaikat és esetleg ajánlatot kaphatunk váltságdíjra egy ilyen nemzetiségű kalózvadásszal kapcsolatban. Az ellenséges kormányzók néha ajánlatot tesznek arra is, hogy hajlandóak elfelejteni eddigi kalózkodásainkat és felajánlanak egy LETTER OF MARQUE titulust — 800-8.000 arany lefizetéséért cserébe. Mindenki döntse el maga, hogy szüksége van-e erre (ha nincs közelben szövetséges város és nagyon sok zsákmányolt áru van nálunk, akkor célszerű elfogadni, hogy elsózhassuk a spanyol kereskedőknek a szajrét...).

VISIT A TAVERN: látogatás egy kocsmában. (**Aha, kibújt a szög a zsákból! — CoVboy**) Itt mindenekelőtt további legénység toborzására nyílhat lehetőség. Ha ebben a hónapban először látogattunk kocsmát az adott városban, akkor legtöbbször jelentkezik néhány matróz a csapatba (a számuk a felosztásra váró zsákmány mennyiségével és a REPUTATION besorolással (FAMOUS, INFAMOUS, stb.) arányosan nő). Túl sok embert (száznál többet) lehetőleg ne vegyünk fel egyszerre (SIGN THEM UP), mert az valószínűleg nagyon lerontja a legénység hangulatát, ennél többet inkább küldjünk el (TURN THEM AWAY). Ugyanez vonatkozik a nagyon kevés emberre is abban az esetben, ha a legénység hangulata UNHAPPY.
A kocsmában tartózkodó utazók általában hajlandóak 40-120 aranyért cserébe információt adni azokról a városokról, ahonnan érkeztek (A TRAVELLER FROM...). Mindenki döntse el maga, hogy megvásárolja-e az infot (egy csomószor olyat árulnak, amiről a CITIES-ben már van info).
Néha egy-egy ex-kalózba botlunk, aki potom 500 aranyért cserébe hajlandó eladni nekünk egy térképet (vagy térképdarabot) valamilyen elásott kincs lelőhelyéről. Ezeket érdemes megvenni (BUY THE MAP), mert ha felismerjük a lelőhelyet (a térképdarabon legtöbbször rajta van, hogy melyik városhoz esik közel), akkor kalózkodás közben kiugorhatunk a partra kiásni. 2-12.000 aranyat kaszálhatunk be egy kalózkincs megtalálásával. Ha a térkép hiányos, akkor a következő kalóz valamelyik hiányzó darabot fogja árulni — valamelyik kincs megtalálása után, pedig már egy másik kincs térképét lengeti előttünk.
A kocsma vendégei néha tudnak mondani infot arról, hogy hol van az a spanyol kalóz, aki tud valamit az éppen aktuálisan elveszett családtagunkról. Kifaggatva őket (a kalóz nevét választva) ugyanolyan infot kapunk egy spanyol kalózról, mint a kormányzótól — érdeklődésünk híján a NO INQUIRY menüpont választandó.
Mielőtt a program visszalépne a városi menübe, megkapjuk a kocsma híreit az elmúlt 6-8 hónap érdekesebb eseményeiről, amelyek egy csomó hasznos infot tartalmaznak (Amigán a mi cselekedeteink is megjelennek a menüpontok között, 64-en nem):
ENGLAND AT WAR WITH SPAIN: Anglia háborúban van Spanyolországgal. Ha angolok vagyunk, az angol kormányzó jó néven veszi, ha irtjuk a spanyol ingatlanokat.
ENGLAND AND SPAIN MAKE PEACE: Anglia és Spanyolország békét kötöttek. Az előbbi állapot megszűnik, most már nem jelent túl nagy örömet egy angol kormányzónak, ha szétcincálunk néhány spanyolt. Persze ha folytatjuk a spanyolok megnevelését (néhány városuk elfoglalásával), akkor lehet, hogy újabb háború robban ki a két hatalom között...
ENGLAND ALLIED WITH FRANCE: Anglia szövetséges Franciaországgal. Az angol kormányzó nem fog örülni, ha — angolként — irtjuk a franciákat.
FRANCE OFFERS PIRATE AMNESTY: Franciaország amnesztiát hirdet a kalózoknak. Ha bűnözők lennénk náluk, akkor most egy francia városba belopakodva párezer aranyért cserébe a kormányzónál valószínűleg vásárolhatunk egy LETTER OF MARQUE titulust.
NEW GOLD MINE AT TORTUGA: Új aranybánya *Tortugán*. A városban hirtelen nagyon megnövekszik az arany mennyisége (az infoja — ha volt — törlődik a CITIES menüpontból), viszont a helyőrség létszáma csak a havi 5-15-tel növekszik. Ha nem volt túl sok katona ott, akkor érdemes lenne kirabolni...
MALARIA STRIKES AT CURACAO: Malária tört ki *Curacao*-ban. A helyőrség és a lakók létszáma hirtelen leapad (az infoja — ha volt — törlődik a CITIES menüpontból), viszont a vagyon mennyisége ugyanakkora marad. Ha gazdagok voltak, akkor most könnyebb lesz kirabolni a várost...
INDIANS ATTACK MARTINIQUE: Indiánok támadták meg *Martinique*-et (az infoja — ha volt — törlődik a CITIES menüpontból). Ugyanaz vonatkozik ide is, mint az előzőnél.
SPAIN CAPTURES ANTIGUA: Spanyolország elfoglalta *Antiguát* (az infoja — ha volt — törlődik a CITIES menüpontból). A háborúban nem csak mi foglalgatunk városokat, hanem a harcoló felek is nagyritkán új városokra tesznek szert.
PIRATES PLUNDER PANAMA: kalózok rabolták ki *Panamát* (hiába, nagy a konkurrencia). Ilyenkor lemészárolnak egy csomó katonát és városlakót, de sajnos a pénzt is elviszik (a város infoja — ha volt — törlődik a CITIES menüpontból). Az utóbbi 4 menüpontnál a város infojában az állapot SURVIVING-ra módosul.

Néha előfordul az is, hogy a kocsmában nem történik semmi (NOTHING HAPPENS AT THE TAVERN).

TRADE WITH A MERCHANT: üzletelés egy kereskedővel. Itt tudjuk eladni a kifosztott városokból és elfogott hajókból összeszedett árut. Ha a városba hajóval (SAIL INTO HARBOR menüponttal) érkeztünk, a kereskedő először a hajók iránt érdeklődik. Ha több hajónk is van, akkor megkérdezi, hogy nem kívánjuk-e valamelyiket eladni: betöltődik a flotta listája az egyes hajók értékeivel (ez mindenütt ugyanannyi, de a sérült hajókért kevesebbet fizetnek) és a megfelelőre click-elve elpasszolhatjuk a hajókat. Természetesen ne adjuk el a 100 tonnásnál nagyobb hajókat, ha valami nagyobb szabású expedícióra készülünk vagy még nem adtunk túl a nyakunkon lévő árun. Utóbbi esetben ugyanis előfordulhat, hogy eladjuk a hajókat a rakomány alól: a város elhagyásakor kevés lesz a hely az árunak (TOO MUCH CARGO) és ki kell dobálnunk a semmibe a felesleget. Hajót akkor is el tudunk adni (természetesen az utolsó kivételével), ha a kereskedőnek egyébként nincs egy árva fityingje sem.
Ezután a sérült hajókat lehet — szükség szerint — javíttatni az eladáshoz hasonló módszerrel. A javítás egyébként nem hátrány, mert a pénz nem megy kárba: a megjavított hajót eredeti áron adhatjuk el.
A javítás után lehet kereskedni az áruval: A nevünk alatti oszlopban látható a jelenlegi expedícióban összegyűjtött pénz mennyisége (GOLD) és az, hogy hány tonna élelem (FOOD), áru (GOODS), cukor/dohány/csempészáru (SUGAR/TOBACCO/HIDES — kortól függ, hogy micsoda) van nálunk. A MERCHANT oszlopa mutatja a kereskedő pénzét és árukészletét, a PRICE pedig az árufélesegek jelenlegi tonnánkénti árát. Az árak folyamatosan változnak: alacsonyak a STRUGGLING és SURVIVING kategóriájú városokban, magasak a PROSPERING és WEALTHY városokban. Ha valahol nagyobb tételben adunk el valamilyen árut, akkor a következő hónapban valószínűleg feljebb megy az ára 10-20 arannyal, tehát érdemes visszatérni. A CANNON feliratú sor mutatja a nálunk lévő ágyúk számát — ezeket csak eladni lehet és az áruk mindenhol ugyanannyi: "1 tonna" (azaz 2 db) 50 arany. A SPACE IN HOLD jelzi, hogy a teljes flottának mennyi szabad rakodótere van (ez lehet minusz is, de csak olyan esetben, ha véletlenül eladtuk a hajót a rakomány alól). A pointer jobbra/balra mozgatásával tudunk árut csereberélni a két oszlop között, a 'tűz' megnyomására véget ér az üzletelés. (Amigán a jobb gombra a készpénzen vehető összes áru a kereskedőhöz vagy hozzánk kerül). Természetesen csak addig tudunk árut eladni, ameddig van pénze a kereskedőnek. A játék itt is a hónapos periódust követi, azaz legközelebb a következő hónap elsejétől lesz ismét pénz az árusnál (valamennyivel több, mint utoljára).
Ellenséges városban általában nem lehet üzletelni az áruval: a menüpont választására a kereskedő azt mondja, hogy ők nem szoktak üzletelni kalózokkal (WE DO NOT TRADE WITH PIRATES).

DIVIDE UP THE PLUNDER: a jelenlegi expedícióban szerzett zsákmány felosztása a legénység között. Ez csak szövetséges városban lehetséges, ellenséges városban ez a menüpont ki van kapcsolva. A program először rákérdez, hogy valóban fel akarjuk-e osztani a zsákmányt. Igenlő válasz esetén megtudjuk, hogy a legénység fejenként hány aranyat kapott és azzal mennyire elégedett (QUITE ANGRY/UNHAPPY/PLEASED/HAPPY), valamint hogy a jelenlegi nehézségi szinten hány rész jár nekünk (2/4/8/16 OFFICER'S PORTIONS). Ezután a legénység elszéled a kikötőben, hogy nehezen megszerzett pénzét annak rendje s módja szerint eligya a kikötői csapszékekben — mi pedig egy kérdést kapunk, hogy feljebb lépünk-e egy nehézségi szinttel (ADVANCE TO JOURNEYMAN/ADVENTURER/SWASHBUCKLER LEVEL), új expedíciót szervezünk-e ugyanezen a szinten (PLAN ANOTHER EXPEDITION) vagy visszatérünk a polgári életbe (RETIRE FROM PRIVATEERING). Az utóbbi választásával a játék véget ér (ld. később, az értékelésnél), az előző kettőnél három hónap telik el, amíg

az új expedíciót felszerelik és új kalandozásra indulhatunk. Figyelem, ha a zsákmány felosztásakor több hajónk is volt, a következő expedícióra csak a vezérhajó (amelyik a listában a legelső volt) marad meg! Érdemes tehát a legjobb hajót (lehetőleg egy fregattot vagy fast galleont) megtartani és az osztozkodás előtt a többi hajót eladni a kereskedőnél. Az új expedíció ismét alapfelszereléssel indul (fregattnál például 26 ember, 16 ágyú, 15 tonna élelem), tehát majdnem mindent elölről kell kezdenünk, különösen az emberek toborzását. Osztozkodásra viszont mindenképpen szükség van, mert csak így tudunk magánvagyonra szert tenni a kalózkodás utáni napjainkra.
Nem rossz ötlet, ha valami nagyobb pénz felosztása előtt létszámstopot tartunk a legénység között, ha túl sokan vannak: támadjunk meg valamilyen kikötőt a tenger felől, várjuk meg, hogy a parti erőd lelővöldözzön 80-100 embert a hajónkról és ezután távozzunk. Na, most már mindjárt kevesebb részre oszlik a zsákmány!...
Miután az egészségünk megromlott (38-40 éves korunk táján: POOR HEALTH) az egyik osztozkodásnál a legénység egyszer csak úgy dönt, hogy nyugdíjba küld bennünket, mert fiatalabb, aktívabb kapitányra vágyik (YOUR CREW SCATTERS TO THE WINDS...). Ilyenkor a játék véget ér és az értékelés töltődik be.

CHECK INFORMATION: ez ugyanaz a menü, amit hajózás közben a 'tűz' gomb megnyomására kapunk (ld. később). Az utolsó menüpont itt a SAVE GAME: ezzel lehet játékállást menteni szövetséges városban.

LEAVE TOWN: a város elhagyása. Ilyenkor szokott megszökni a foglyaink közül valamelyik (X.Y: JUMP OVERBOARDS AND ESCAPES). Ha a legénységünk hangulata UNHAPPY vagy ANGRY volt, akkor számíthatunk rá, hogy most néhányan le fognak lépni a bandából (ROLL CALL...). A létszám csökkenése sem túl vidám dolog, de a nagyobbik baj az, hogy ilyenkor magukkal viszik a zsákmányból azt a részt, ami — szerintük — jár nekik (és ez jóval több, mint a tényleges részük).

Információs menü:

Ezt a menüt kapjuk, ha a térképen hajózva bármikor megnyomjuk a 'tűz' gombot vagy a városi menüből a CHECK INFORMATION pontot választjuk. Az első sorban az évszámot és a dátumot láthatjuk, a többi pont jelentése a következő:

CONTINUE TRAVELS: az utazás folytatása, visszalépés a térképre (vagy a városi menübe).

PARTY STATUS: a jelenlegi expedíció állása. A bal felső sarokban láthatjuk a legénység összlétszámát (CREW); az ágyúk számát (CANNON); a felosztásra váró készpénzt (GOLD); hány napra elegendő a nálunk lévő élelem (FOOD); a legénység hangulatát (CREW IS HAPPY/PLEASED/UNHAPPY/ANGRY); valamint a nálunk lévő áruk mennyiségét tonnában. Ebből fontos info a legénység hangulata, ami annak a függvényében változik, hogy mekkora a felosztásra váró zsákmány mennyisége (az expedíciók elején mindig boldogok). A hangulat romlására számíthatunk, ha nagyon sokáig nem sikerül valami nagyobb zsákmányt szerezni vagy ha nagyobb mennyiségben veszünk fel új embereket a csapatba (így csökken az egy főre eső rész). Ha a legénység hangulata ANGRY, akkor egyrészt biztosan szökni fognak, ha városba megyünk; másrészt a következő 2-3 hajót megpillantva, a fedélzetmester figyelmeztet bennünket, hogy a legénység morgolódik és ha nem jutunk minél előbb valami komolyabb zsákmányhoz, fel fognak lázadni. Lázadáskor a lázadók vezére kardpárbajra hív ki bennünket, megint vívnunk kell; ha sikerül leszúrnunk, akkor tovább vezethetjük az expedíciót (a hangulat viszont ANGRY marad, szóval nemsokára megint lázadni fognak), ha az ellenfél győz, akkor viszont elvész egy "életünk". A lázadás elkerülhető azzal, hogy befutunk egy szövetséges kikötőbe és felosztjuk a zsákmányt vagy lelővetünk egy pár fickót valamelyik város ostrománál.
A képernyő közepén (SHIPS) jelennek meg a flottában lévő hajók típus szerint. Összesen 8 hajó lehet a flottában, ennél többet már nem tudunk magunkkal vinni. Ha valamelyik hajó megsérült egy csatában, akkor a neve után a zárójelben DAMAGED feliratot látunk.
Ha kalóz-(PIRATE) vagy kalózvadász (PIRATE-HUNTER) hajók kapitányától nem kincsesflotta iránt érdeklődünk, elvihetjük fogolynak. A képernyő bal alsó sarkában (PRISONERS) jelenik meg a fogságunkban lévő urak névsora.

PERSONAL STATUS: személyi státusz. Itt látható, hogy a négy hatalomnál milyen rangot értünk el, illetve milyen a besorolásunk náluk. Ha egyéni karriert játszunk, akkor a játék elején csak az anyaországunknál van egy LETTER OF MARQUE titulusunk, a többi ország nem tart még számon bennünket (NO TITLE). Valamelyik ország egy-két hajójának elsüllyesztése után a besorolásunk előbb veszélyesre (WARY), majd — tovább folytatva a dolgot — bűnözőre (HOSTILE) módosul. Ha valamelyik hatalomnál bűnözőként vagyunk besorolva, akkor nem tudunk bemenni az erőddel védett városaikba (pontosabban be tudunk, csak előbb le kell mészárolni a helyőrségből néhány embert...), a hajóik nem adnak híreket és a kalózvadászaik nagy valószínűséggel meg fognak támadni bennünket.
Ha valamelyik államnál bűnözőként vagyunk nyilvántartva, de teljes lelkesedéssel irtjuk azokat, akivel az állam éppen harcban áll (őket pedig békén hagyjuk), akkor egy idő elteltével a bűnöző státuszunk elévül és automatikusan LETTER OF MARQUE besorolást kaphatunk tőlük és használhatjuk a kikötőiket. Ugyancsak LETTER OF MARQUE titulushoz juthatunk az ellenséges országokban, ha egy városba belopakodva megvásároljuk a kormányzótól (általában amnesztia idején szokták felajánlani).
Figyelem! Ha valamelyik országnál már elértünk valamilyen rangot, de időközben némi huncutkodás miatt bűnözőként vagyunk számon tartva náluk, akkor nem a HOSTILE feliratot, hanem a rangot jelzi a program — de a rangtól függetlenül lőni fognak ránk!
A rangok alatt láthatjuk az életkorunkat (AGE) és az ezzel összefüggő egészségi állapotunkat (FINE/GOOD/FAIR/POOR HEALTH). Az egészség kb. 38 éves kor körül éri el a POOR szintet, ezután már számíthatunk rá, hogy egy zsákmány felosztása után a legénység nyugdíjba küld bennünket. Gyenge egészségi állapotnál már nem szabad életet sem vesztenünk: ha börtönbe vagy lakatlan szigetre kerülünk, nem tudunk kijutni onnan és a program véget vet a karriernek.
A WEALTH után látható az osztozkodásokból szerzett magánvagyonunk aranyban, a LAND felirat után pedig a kinevezés mellé járó földek nagysága. Ebből a két értékből számolja ki az értékelésnél a program, hogy privát életünkben mennyire fogunk vagyonosnak számítani.
A REPUTATION után látható a nehézségi szint valamilyen jelzővel megspékelve (PROMISING/WELL KNOWN/FAMOUS/INFAMOUS/NOTORIOUS), ami folyamatosan változik attól függően, hogy milyen gyakran támadunk meg hajókat és városokat. Ha víváskor elmenekülünk az ellenfél elől vagy egy kéró/keresett spanyol kalóz legyőz, akkor ez 2-3 fokozattal visszaesik. Ez a paraméter van egyébként hatással a kocsmákban jelentkező emberek számára is, a NOTORIOUS fokozatban a legtöbb a jelentkező.

SHIP'S LOG: hajónapló. Ide bejegyzésre kerülnek az expedíció alatt történt fontosabb dolgok és beszerzett információk: hajók elfogása/elsüllyesztése, városok elfoglalása/kirablása, kinevezések, a politikai helyzetre és kalózokra vonatkozó információk, stb.

MAPS: térképek. Itt nézhetjük meg a rendelkezésünkre álló térképeket (illetve azok darabjait). Térképeket vagy térképdarabokat a következő dolgokról szerezhetünk: kalózkincsről (kocsmában a kalózoktól 500 aranyért); elveszett családtagról (ha elfoglalunk/belopakodunk egy spanyol városba, ahol egy olyan kalóz tartózkodik, aki tud róla valamit — és sikerül legyőznünk vívásban); elveszett inka kincsről egy megtalált családtagunktól (ezt különösen érdemes megkeresni, mert 80-100.000 aranyat kasszírozhatunk vele). A térképek felső sorában általában egy szöveg jelzi, hogy milyen város közelében fekszik az ábrázolt helyszín. A beszerzett térképek mindaddig ugyanarra a kincsre vagy családtagra vonatkoznak, míg meg nem találjuk — azután már egy másikról kapjuk őket.

CITIES: információ a városokról. A pointerrel valamelyik városra mutatva a képernyő jobb felső sarkában megjelenik ugyanaz az info, amit egy városba bejutva kapunk a városról. A színek jelzik a fennhatóságot (Amigán az ország zászlaja), a sárga színnel jelzett városról (AMigán zászló nélkül) elavult az információ (NO INFO), mert az utóbbi időben változás történt vele (új aranybánya, indiánok támadták meg, stb. — ld. a kocsmában illetve a szövetséges hajóktól szerzett híreket).
A NO INFO-val jelzett városokról a kocsmában vehetünk információkat — vagy úgy, hogy odamegyünk a városhoz és bekukkantunk. Vigyázat, az információk nagyobb városoknál csalhatnak a helyőrség létszámánál, néhány fővel kevesebbet jelezhetnek a jelenleginél! A menübe a DONE választásával léphetünk vissza.

TAKE SUN SIGHT: ez egy tájoló műszer, amellyel hosszúsági fokot mérhetünk. A képernyő közepén megjelenő ablakban pontosan a nap aljához kell igazítanunk a műszer tolókáját és amikor a nap delel (kb. az ablak közepén), megkapjuk a hosszúsági fokot, amelyen tartózkodunk. Egy kis ismerkedés a tereppel és utána már semmi szükség sincs a használatára...

SEARCH: Ez a menüpont csak akkor jelenik meg, ha a csapat éppen szárazföldön gyalogol. Ennek a választásával kereshetünk kincset vagy családtagot, ha felismertük a térképen jelzett helyszínt. Ha a keresés sikeres volt, betöltődik az ábra a kincsről vagy családtagunkról — egyébként csak egy szöveget látunk, hogy háromnapi felesleges ásás után a csapat abbahagyta a keresést. Ha városi menüből kértük a CHECK INFORMATION-t, akkor a SEARCH helyett a SAVE GAME menüpont jelenik meg, amellyel — szövetséges városban — játékállást menthetünk.

DIVIDE FLEET: ez a menüpont csak Amigán létezik. Választásával a flotta kiválasztott hajóját/hajóit hátrahagyhatjuk a jelenlegi helyszínen (beállíthatjuk a hátrahagyott felszerelés, rakomány és emberek számát is). Ennek akkor van értelme, ha már nyolc hajó van a flottában (azaz nem tudunk több elfogottat magunkkal vinni) — ha egy adagot hátrahagyunk, akkor a kurrens csapatba ismét vehetünk fel hajókat. Ha valahol horgonyoz egy hátrahagyott csapatunk, akkor itt a 'tűz' gomb megnyomása után a DIVIDE FLEET helyén JOIN FLEET jelenik meg, amellyel ismét besorozhatjuk őket a csapatba.

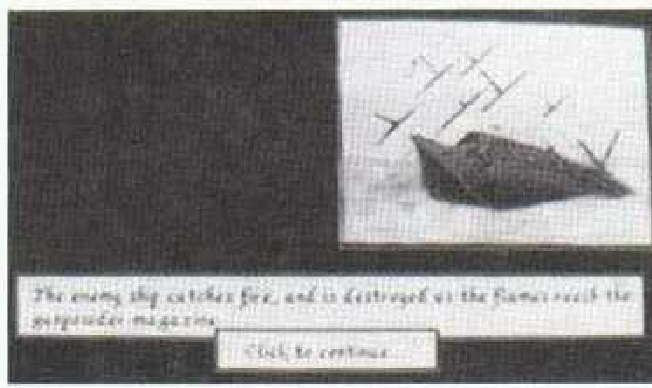
Kalózkodás:

Mivel a játék elején csak kevés emberrel rendelkezünk, eleinte ez a legfőbb bevételi forrásunk. Amíg nem szerzünk magunknak egy jó hajót (például egy fregattot), megfelelő mennyiségű embert és ágyút, addig lehetőleg ne támadjunk meg válogatás nélkül minden hajót, hanem próbáljunk az anyaország érdekei szerint tevékenykedni.
A tengeren haladva meglehetősen sűrűn botlunk bele különféle hajókba, természetesen főleg városok közelében. Ilyenkor az árbockosárból jelentik, hogy vitorla a láthatáron és eldönthetjük, hogy azonosítjuk-e a hajót (INVESTIGATE) vagy folytatjuk az utazást (CONTINUE VOYAGE). APPRENTICE és JOURNEYMAN szintben a fedélzetmester hozzáteszi azt is, hogy melyik ország felségvizein hajózunk, azaz milyen nemzetiségű hajóra számíthatunk (UNKNOWN WATERS esetén semleges területről van szó, tehát bármilyen jöhet). Általában célszerű minden hajót azonosítani, de ha sérült hajókkal, kevés emberrel vagy nagyon nagy zsákmánnyal vagyunk hazatérőben, akkor inkább jobb nem kötözködni és elhúzni a csíkot.
Az INVESTIGATE választása után megjelenik a másik hajó képe és ismét választhatunk, hogy megnézzük-e milyen zászló alatt hajózik (INVESTIGATE) vagy továbbvitorlázunk (SAIL AWAY). Ha kalózba vagy ellenséges kalózvadászba botlottunk, akkor az utóbbi pont választásával nem tudunk olajra lépni, mert mindenképpen közelebb fog jönni.
Ha ismét INVESTIGATE-et választottunk, akkor a hajó felhúzza a zászlaját: 64-en a színek, Amigán a zászlók ábrái (oroszlános/koronás: spanyol; fehér, piros kereszttel: angol; kék, Anjou-liliomos: francia; csíkos trikolor: holland) mutatják a fennhatóságot de a fedélzetmester is közli, hogy milyen országhoz tartozik a hajó. Ha a felső sorban AAAAARRRRRGGGGGHHH... kezdetű elmés szöveg jelenik meg, akkor egy kalóz vagy egy kalózvadász közeledik hozzánk. Természetesen megint egy menü jön:
CLOSE FOR BATTLE: támadunk.

HAIL FOR NEWS: átkiabálunk hírekért. Ha a hajó ellenséges, akkor ez ugyanazt eredményezi, mint a CLOSE FOR BATTLE; ha semleges vagy szövetséges, akkor ugyanolyan híreket kapunk, mint a kocsmákban. A SWASHBUCKLER fokozat kivételével néha kalóztól is szerezhetünk híreket, ha ugyanott vagyunk bűnözőként nyilvántartva, ahol ő. Ha a kalóz inkább harcolni akar, akkor 64-en rögtön a hajóink listája töltődik, Amigán előbb HE'S OVERTAKING US... szöveget kapunk.
SAIL AWAY: megpróbálunk továbbvitorlázni. Ennek a választásakor még mindig előfordulhat, hogy csata lesz a dologból: ilyenkor a másik hajó (általában kalóz vagy ellenséges kalózvadász) támad meg bennünket. Alacsonyabb nehézségi fokozatban általában sikerülhet távoznunk nagyobb halak elől, de SWASHBUCKLER-ben az összes kalóz és ellenséges kalózvadász kivétel nélkül meg fog támadni.
Ha több hajónk van a flottában, akkor összecsapás előtt először is megtudjuk, hogy hány fő legénység és hány ágyú áll készen a csatára (ez nem a teljes létszám: a nem harcoló hajókon is marad darabonként 8 ember és 2 ágyú), majd azt, hogy milyen szél fúj (LIGHT: gyenge; MEDIUM: közepes; STRONG: erős). Ezután kiválaszthatjuk, hogy melyik hajóval fogunk harcolni (ez lesz a vezérhajó is a továbbiakban). A kisebb hajók gyenge szélben is elég gyorsak és gyorsan fordulnak, viszont kevesebb ember és ágyú helyezhető el rajtuk. A 100 tonnánál nagyobb hajók csak erős szélben képesek igazán nagy sebességre és lassan fordulnak — viszont egy csomó embert és ágyút fel lehet pakolni rájuk. A csatában minden ágyú kezeléséhez legalább 4 ember kell, tehát hiába van kész a csatára mondjuk 100 ágyú, ha csak 80 emberünk van, akkor csak 20 ágyúval fogunk harcolni. A bevetett emberek és ágyúk számának határt szab a hajótípus is. A típusok adatait az alábbi táblázatban foglaltuk össze:

Név:	Vízkiszorítás	Max. ember/ágyú	Eladási ár	Megjegyzés
PINNACE:	20 t	64/8	500	franciák néha teherszállításra, kalózok gyakran
SLOOP:	40 t	96/12	1.000	hollandok teherszállításra, kalózok nagyon gyakran
BARQUE:	60 t	128/16	1.500	spanyolok és franciák teherszállításra, kalózok gyakran
CARGO FLUYT:	80 t	160/20	2.000	hollandok és angolok teherszállításra, kalózok és vadászok soha
MERCHANTMAN:	100 t	192/24	2.500	mindenki teherszállításra, nagyon ritkán kalózok
FRIGATE:	120 t	224/28	3.000	csak angol, francia és holland kalózvadászok
WAR GALLEON:	140 t	256/32	3.500	csak spanyol kalózvadászok
GALLEON:	160 t	288/36	4.000	csak spanyolok teherszállításra (a kincsesflottákban is 3 ilyen van)

Ezek az adatok csak ránk nézve kötelezőek, az ellenfeleknél néha előfordulhatnak költői túlzások is (például beanimál egy war galleon 400 emberrel és 70 ágyúval). Véleményünk szerint a 100 tonna alatti hajók ellen a sloop, ennél nagyobbak ellen pedig a fregatt (vagy 1640 előtt ugyanez a fast galleon) a legmegfelelőbb.
A hajó kiválasztása után (vagy ha csak egy van, akkor rögtön) betöltődik a tenger és egy kis arcade-rész következik. A két hajót a program véletlenszerű pozícióban teszi ki (a fekete színű a mienk 64-en, Amigán fordítva), amelyek eleinte közelednek egymáshoz. Mindenekelőtt a joystick felfelé nyomásával húzzuk fel az összes vitorlát (RAISING SAIL, majd FULL SAILS), hogy a lehető legnagyobb sebességgel haladjunk (az ellenfél általában BATTLE SAILS, csak akkor húzza fel az összes vitorlát, ha szökni akar vagy mi szökünk előle). Amigán az egér jobb gombjával változtatjuk a vitorlát. A játéktér alsó részén látható, hogy milyen erős szél fúj és milyen irányból (harc közben gyakran változik), de egy W betű is mutatja a szélirányt. Az alsó sorban láthatóak a hajók adatai (a bal oldali a mienk): típus, haladási sebesség (szembeszélben mínusz is lehet), ágyú/ember, rongálódás (NO DAMAGE: semmi; SAIL DAMAGE: néhány szakadt vitorla; LOST A MAST: eggyel kevesebb árboc, mint kezdéskor; HULL LEAKING: süllyedőfélben) és az ágyúk állapota (RELOADING: most töltik; GUNS LOADED: tán lőni kéne...). A feladat roppant bonyolult: el kell találni az ellenséget! Itt jól jön, ha a játék elején SKILL AT GUNNERY-t választottunk tulajdonságnak, de az első három fokozatban a gép meglehetősen emberbarát módon bírálja el a dolgokat: találatnak veszi azt is, ha a sortűz egy kicsit mellément, az ellenfél találatnak tűnő lövései pedig néha átrepülnek az árbocaink között (SWASHBUCKLER-ben pontosan fordított a helyzet). Természetesen annál nagyobb a sortűz romboló hatása, minél több ágyúval lőttünk: egy 28 ágyús fregatt 2 találata már elsüllyeszt egy pinnace-t, 3 egy sloop-ot, 4 egy bárkát... Az állóképességet a hajó nagysága határozza meg: egy ágyús pinnace-nek meglehetősen sokáig kell lődöznie egy fregattot, hogy néhány szakadt vitorlát generáljon rajta. A sikeres találatok természetesen csökkentik az emberek és ágyúk számát is. Ha az ellenfelek nagyon sokáig nem tüzelnek egymásra, akkor a program véget vet az összecsapásnak (AFTER A LONG CHASE...).

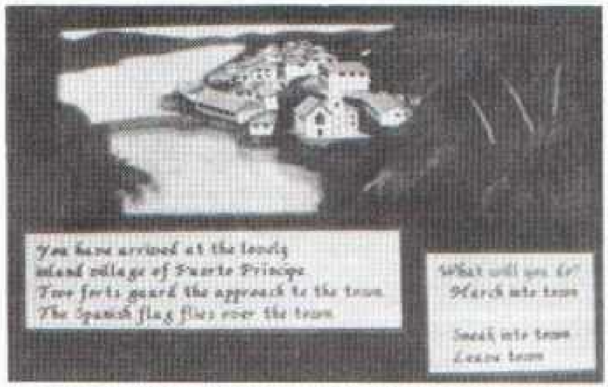


△ ***Hát ez sem bírta a gyűrődést...***

A sérült vagy sokkal gyengébb hajók általában megpróbálnak kereket oldani: ha sikerül nekik, akkor USING FULL SAILS... kezdetű szöveg tájékoztat róla, hogy elúszott a zsákmányunk. Problémás esetekben mi is szökhetünk, de ilyenkor előfordulhat, hogy az ellenfél foglyul ejti a flottánk végén haladó hajót (a rajta levő pénzzel, áruval, stb. egyetemben). Ha nagyobb hajóval harcolunk, akkor jó technika, ha szélirányból megpróbálunk a hátába kerülni és le/fel kanyarodva eregetjük az alfelébe a sortüzeket (mivel mi gyorsabban fordulunk nála, ez elég sokáig eljátszható).
Lehetőleg ne süllyesszük el az ellenséges hajókat, mert bár szép a kép a süllyedő roncsról, de elúszik a zsákmányolás lehetősége. Sajnos az is előfordulhat, hogy minket süllyesztenek el: ha több hajónk volt, akkor némi veszteség elkönyvelése után a többivel folytathatjuk az utunkat — ha ez volt az utolsó, akkor fél évre börtönbe kerülünk, egy életünk elvész és alapfelszereléssel kell folytatni a játékot (ha gyenge az egészségünk vagy ez már a harmadik ballépésünk volt, akkor konyec).
Miután kellőképpen lefárasztottuk a másik hajót, menjünk neki. Ha sokkal gyengébb, mint mi, akkor megadja magát (AS YOU APPROACH THE ENEMY...) — ha nem, akkor előbb egy kis vívásra lesz szükség: le kell szúrnunk az ellenség kapitányát. Vívás előtt ki kell választanunk, hogy milyen kardfajtával akarunk vívni (nem túl sok a különbség, mi mindig longsword-ot használtunk). A vívás ugyanaz, mint a játék elején, viszont itt a legénység is besegít: a két hajó személyzete ugyanis a párbaj ideje alatt buzgón irtja egymást (tehát nem árt, ha mi vagyunk többen). A játéktér alatt látható a két kapitány morálja, amit PANIC—WILD, SHAKEN—STRONG és ANGRY—FIRM párban jelez a program. Az ellenfélé csökken, ha pontos vágásokat ejtünk rajta és a legénységünk fürgén öldösi az övét. PANIC-ban pontosan megszúrva térdre esik és megadja magát (ha már csak 1 embere maradt, akkor moráltól függetlenül is ez történik) — kezdődhet a zsákmányolás. Ha az ellenfél véletlenül minket szúrna le, akkor ismét egy élet elvesztése és fél év börtön elé nézünk. A dolgok rosszra fordulásakor kihátrálhatunk jobbra a képernyőről és befejezhetjük a harcot. Ennek nincs különösebb következménye, csak a PERSONAL STATUS-ban romlik a REPUTATION 2-3 fokozatot, mert elszaladtunk a személyes viadalból — kevesebb ember fog jelentkezni legközelebb a kocsmában.
Ha a hajó megadta magát vagy leszúrtuk a kapitányt, következhet a zsákmányolás. Először jelentik nekünk, hogy kit kaptunk el, hány ágyú van a hajón, milyen típusú, hány tonna — ezenkívül megtudjuk, hogy a flottánkban hány tonnányi üres hely van, azaz max. mennyi árut tudunk még átpakolni. Ezután eldönthetjük, hogy elvisszük magunkkal (YES, SEND A PRIZE CREW) vagy csak átrámoljuk az árut és elsüllyesztjük (NO, PLUNDER AND SINK HER). 100 tonnánál kisebb hajókat csak akkor érdemes megtartani, ha nemsokára befutunk egy szövetséges kikötőbe és ott eladjuk a kereskedőnek. Az ennél nagyobbakat viszont érdemes megtartani, mert egyrészt több pénzt érnek, másrészt vagyonosabb városok kirablásánál akár 5-600 tonna árut is elhozhatunk, szükség van a nagy rakodótérre. A flottánkban maximum 8 hajó lehet, annál többet nem tudunk elvinni (Amigán trükközhetünk a DIVIDE FLEET opcióval).
Ha a foglyul ejtett hajó kapitánya kalóz vagy kalózvadász volt, akkor ezután felajánlja, hogy a szabadságáért cserébe megmondja, hogy pillanatnyilag hol van a *Treasure Fleet* vagy a *Silver Train*. Ez meglehetősen zsákbamacska, mert lehetséges, hogy a válasz az lesz, hogy Peruban, Spanyolországban vagy valami nagyon távol fekvő városban (ahonnan ráadásul úgyis továbbmegy 2 hét múlva). Ezt az infót csak spanyol kalózoktól érdemes kérdezni (náluk úgyis valószínűleg bűnözők leszünk), a többit pedig célszerű fogságban tartani (HOLD HIM FOR RANSOM), hogy váltságdíjat várjunk értük vagy alkalmasint átnyújtsuk a kormányzójuknak egy kis hangulatos hajnali akasztás megrendezése céljából.
Ezután megnézhetjük, hány aranyat leltünk a fedélzeten és átpakolhatjuk a zsákmányolt árut a hajóról. Ez ugyanúgy történik, mint a városban a kereskedőnél, csak a jobb oldali oszlopban maradó árut a tengerbe hajigáljuk (LEAVE BEHIND). Természetesen csak annyi árut vihetünk magunkkal, amennyi szabad hely van még a flottában. További korlátozás is van 64-en: az egyes árufajtákból maximum 255 tonna lehet nálunk, kivéve az ágyúkat. Ágyúnál több is lehet, viszont ne vigyünk el soha 254 darabnál többet, mert a számláló ilyenkor átpörög és — mondjuk 280 ágyú esetén — a program a következő összecsapásra úgy veszi, hogy mindössze csak 26 ágyúnk van.
Rakodás után az ellenség legénységéből általában néhány matróz jelentkezik a csapatba (néha több is, mint amennyi egyáltalán életben maradt a harc után). Mindenki eldöntheti, hogy akarja-e gyarapítani a legénységét, de 10 embernél kevesebbet ne vegyünk be a csapatba, mert ez nem egy létszám, ellenben ez is ugyanúgy rontja a legénységünk hangulatát.

Ostrom:

Igazán nagy zsákmányra úgy pénzben, mint áruban, a gazdagabb városok kirablásakor számíthatunk és általában itt csiphetjük el a kalózflottákat. Tengerparti várost meg lehet támadni a kikötő felől, de inkább ezt mellőzük: parkoljunk le a város mellett és gyalog menjünk be. Ha kikötő felől támadunk és azt erőd védi, akkor csak annyi emberrel támadhatunk, amennyi a vezérhajóra felfér (és ebből valószínűleg az erőd ágyúi néhányat le fognak lödözni) — ha viszont gyalog támadunk, akkor az összes emberünk részt vesz a harcban. Néhány város kis szigeten fekszik, amelyet mindenképpen tenger felől lehet csak megtámadni, ezek viszont nem a gazdagabbak közé tartoznak, felejthetők. Azokat a városokat, amelyeket nem véd erőd, a tenger felől is megtámadhatjuk — ezeknél nincs vízi arcade, rögtön betörünk a városba és a vívás következik.
Ha a tenger felől támadunk, akkor lehetőleg úgy közelítsük meg a várost, hogy hátszelünk legyen (figyeljük a felhők mozgását), ugyanis minél gyorsabban el kell majd érni az erőd mellet a partot. Ugyanaz a sorozat következik, mint a tengeri összecsapásoknál: megkapjuk a kész legénység és az ágyúk számát, a szélerősséget és ki kell választani a vezérhajót. Itt célszerű minél nagyobb hajót választani, hogy minél több emberrel támadjunk. Betöltődik a tengerpart térképe és megjelenik az erőd is. Húzzuk fel a vitorlákat és haladjunk nyílegyenesen az erőd felé. Nem érdemes az eróddel kötözködni, mert bár szétlőhető nullára, de sokáig tart és semmi értelme (a városban még úgyis vívni kell). Az emberek száma az erődben ne tévesszen meg senkit: az csak az ágyúk kezelőszemélyzete, a városban még vannak többen is. Itt a cél minél gyorsabban elérni a partot az erőd közelében (a tenger felé kihajózva a képernyőről abbahagyhatjuk a támadást).
Ha elértük az erődöt, vívás következik ugyanúgy, mint a hajóknál. Ha sikerül leszúrnunk az ellenséges kapitányt, kirabolhatjuk a várost: először a boldog matrózok képe jelenik meg, majd leggyakrabban a THE CITIZENS ... kezdetű szöveg. Ez utóbbi azt jelenti, hogy a városlakók felfigyeltek a közeledésünkre és még idejében elrejtették az aranyuk nagy részét (vagyis készpénzben kb. a negyedét-ötödét fogjuk zsákmányolni annak, amit a városinfo jelzett GOLD-ról). Ha ez a szöveg nem jelenik meg, akkor hurrá! — az összes zsetont visszük.
Néha előfordul, hogy a város kormányzója lelécel és új kormányzót nevezhetünk ki a város élére (természetesen olyan nemzetiségűt, akinek éppen dolgozunk). Ez kellemes fordulat, mert így szövetséges várost csinálhatunk belőle és ez nagyon jó pont a szövetséges kormányzók szemében.
Ezután lehet a városból kiramolni az árut, akárcsak a tengeri ütközetek után. Ha a városba új kormányzót tudtunk kinevezni, akkor lehetőleg ne vigyük el az összes árut, mert akkor a városnak teljesen a nulláról kell indulnia (STRUGGLING) és kell vagy 2-3 év, amíg valamennyire összeszedik magukat. Ha viszont itt hagyunk 20-30 tonna árut mindenből, akkor egyrészt a kereskedőnek lesz miből beindítania az üzletét (lesz pénze, amikor legközelebb befutunk ide), másrészt ezeknek elég jó áruk is lesz (tehát eladhatjuk neki, ami nálunk van). Ha már bővelkedünk pénzben, akkor a legjobb, ha az összes árut itt hagyjuk és csak az ágyúkat visszük el (azt úgyis automatikusan feltölti a gazdaország, mihelyt távoztunk).



△ **_Aszongya Puerto Principe — nem tudja, hogy már csak volt..._**

Ha gyalogosan támadjuk meg a várost és a városban 100 főnél nagyobb katonaság van (valamint van erődje), akkor általában előbb terepen kell harcolnunk. Ebben első látásra nem túl sok értelem van, de idővel bele lehet jönni a dologba. Megjelenik a terep és a város képe az eróddel, valahol kint a terepen pedig a — legénység számától függően — 1-3 csapatra osztott kalózbrigád. A PIRATE PARTY alatt látható, hogy az aktuális csapatban (sötétebb színű) hány ember és muskétás van, a TERRAIN jelzi, hogy éppen milyen terepen állnak (nyílt terepen gyorsabban mozognak az emberek, a fák és házak viszont fedezéket nyújtanak a harc közben), Amigán ez COVER (fedezék) vagy CLEAR lehet. A csapatok között a 'tűz' gomb megnyomásával tudunk váltogatni — ha egyszerre akarjuk mozgatni az összeset, akkor lenyomott 'tűz' gombbal kell mozgatni a joyt. A muskétások számát abból állapítja meg a program, hogy hány ágyúja van a legénységnek — természetesen az a kellemes, ha minél több muskétásunk van, mert nemsokára lövöldözés kezdődik. Az erőd felől megjelennek az ellenünk küldött csapatok (ha fedezékben vannak néha nem látszanak) és megközelítik a mienket. Náluk lehetséges lovasság is (muskétások nélkül), illetve vízhez érve néha vitorlásra is szállhatnak (mi nem). Lőni maguktól fognak a csapatok, mihelyt valamilyen ellenség lőtávolba ér. Az ellenséges csapatok MINDIG egyenesen abban az irányban mozognak, ahol valamelyik csapatunk mozog. A követendő stratégia tehát a következő: álljunk azon két csapatunkkal fedezékbe (a TERRAIN négyzet a nagyobbik fát mutassa), amelyekben a több muskétásunk van; a fák előtt nyílt térség legyen; mozogjunk a leggyengébb csapatunkkal biztonságos távolságba és ott sétáljunk fel/le úgy, hogy az ellenséges csapatoknak a fedezékben lévők előtti nyílt térség előtt kelljen áthaladnia (lehetőleg ütközzenek is beléjük). Galamblövészet. A lövöldözésben a mi csapataink az ellenség veszteségének csak a töredékét fogják szenvedni. Az ellenség a mozgó csapat irányában általában akkor is támad, ha már PANIC-ban van, tehát a legcélszerűbb a terepen lévő összes ellenséget lemészárolni (amelyik nagyobb veszteségeket szenvedett, egy ideig hátrál, de hamarosan megint támadni fog). Miután elfogytak az urak, mozgassuk egy helyre a csapatokat és irányítsuk őket együtt az erőd felé. Itt még van egy csapata az ellenfélnek, akik lőni fognak — ne álljunk le velük szórakozni, hanem menjünk egyenesen neki az erődnek. Ekkor vívás kezdődik a városban és a továbbiakban már úgy zajlik minden, mintha hajóval támadtunk volna. Ezzel a módszerrel 250 fő körüli legénységgel és 100-150 ágyúval is nyugodtan ki lehet rabolni 400-500 fős helyőrségű városokat is. Ha szorul a hurok, akkor sétáljunk ki a csapatainkkal a képernyőről.
Ha az összes emberünket lelőtték volna, akkor a program automatikusan visszakapcsol a térképre és a csapat már csak egy embert számlál. Semmi esetre se szálljunk vissza a hajóra, mert az összeset elvesztjük! Egy hajó irányításához legalább 8 ember szükséges, ha nincs ennyi, akkor a hajó elsüllyed (NOT ENOUGH CREW...), ilyenkor próbáljunk inkább gyalogosan eljutni a legközelebbi szövetséges városig, ahol legénységet vehetünk fel (ha nincs ilyen a közelben, akkor próbáljunk belopakodni egy közelben lévő spanyolba, hátha találunk ott jelentkezőket).

Kincsesflották

A zsákmányolás szempontjából igen fontos a játékban a három galleon-ból álló *Treasure Fleet* és a *Silver Train*, amelyek évről-évre ugyanazt az útvonalat járják végig. A kincsesflották elfogására a legnagyobb esélyünk azokban a spanyol városokban van, ahol az év közben ki fognak kötni (ld. a menetrendet a CoV 9-ben). Egy-egy flotta elfogása — a városban rabolt zsákmányon kívül — 50.000 arany zsákmányt jelent (a hajókat és az árut róluk viszont nem tudjuk elvinni). A flották indulási időpontja ugyan változik, de a menetrend és a városok közötti távolságra szánt idő nem. Érdemes egy olyan spanyol várost gyengén tartani (állandóan kifosztani, hogy kevés legyen a katona), ahol az adott időszakban valamelyik kincsesflotta megáll, hogy itt alkalomadtán elcsiphessük. Erre a célra nagyszerűen alkalmas *Rio de Hacha* (minden időszakban megáll ott mindkét flotta). Ha valamelyik kalóztól, kalózvadásztól vagy hölgytől kapunk infot arról, hogy pillanatnyilag hol van egy flotta, akkor a menetrendből kiszámolhatjuk, hogy egy adott városba mikor fog megérkezni: tehát ha mondjuk 1640-ben játszunk és valakitől azt az infot kapjuk március végén, hogy a *Silver Train Cumaná*ban van, akkor a menetrendből kiszámolható, hogy mondjuk *Rio de Hach*ában idén május 15-30 között csiphetjük nyakon. Vigyázat, a kincsesflottákat 100 fő katonaság is kíséri, ami harc esetén hozzáadódik a megtámadott város helyőrségéhez.
A kincsesflottákat egyébként néha el lehet csípni a nyílt tengeren is — csak több részletben. Mint már említettük, 3 galleon szállítja a pénzt. Galleonnal egyébként elég ritkán találkozunk (war galleonnal viszont annál többet): ha valamelyiken 5.000 aranynál több készpénzt zsákmányolunk, akkor egy kincsesflotta valamelyik hajóját csíptük el és nemsokára belebotlunk a másik két galleonba is. Arra persze számíthatunk, hogy mivel ez a legnagyobb hajótípus, kissé sok ágyú és ember lesz a fedélzetükön (tehát ne egy sloop-pal menjünk neki). Ha nem sikerülne elcsípni a másik kettőt, akkor hajózzunk valamelyik közelben lévő spanyol városba — ott lesz a flotta (persze ha már elcsíptük valamelyik hajót belőlük, akkor az azon lelt pénz levonódik a város elfoglalása után bekasszírozottból).

Értékelés:

A játék a következő esetekben érhet véget: valamelyik zsákmány felosztása után a RETIRE FROM PRIVATEERING pontot választjuk; 38-40 éves korunk körül, egy zsákmány felosztásakor nyugdíjba küld a legénység; a harmadik élet elvesztése után; ha életet vesztünk és az egészségi állapotunk a PERSONAL STATUS-nál POOR HEALTH; ha valamelyik kalóz-küldetését játszuk (COMMAND A FAMOUS EXPEDITION-t választottunk a játék elején) és felosztjuk a zsákmányt. Ilyenkor a pályafutás értékelése töltődik be. Először a hatalmaknál elért rangokból számolja ki a program, hogy mekkora megbecsüléssel élhetjük további életünket a társadalomban: a lemagasabbak a CREDITABLE MEMBER (1 DUKE cím), a WELL RESPECTED MEMBER (1 DUKE+1 CAPTAIN) és végül a GREATLY ADMIRED MEMBER (minimum 1 DUKE+1 COLONEL). Ezután jön, hogy az osztozkodásból járó részek és a kinevezésekkor kapott földek alapján milyen gazdagságra tettünk szert: 4000 hold föld és 100.000 arany pénz felett EXTREMELY WEALTHY emberek leszünk, ez a legjobb. Most jön, hogy a tengereken véghezvitt cselekedeteink alapján milyen hírnevet hagytunk magunk után: a legjobb a BOLD AND DARING. (**Lehet, hogy ennél már írnak rólunk egy PIRATES című játékot — CoVboy**) Végül jön a pályafutás összefoglalása: hány éves korban vonultunk nyugdíjba; sikerült-e feleséget találnunk és ha igen, akkor milyet (legjobb a FRIENDLY AND ATTRACTIVE); hány családtagunkat sikerült megmentenünk (lehetőleg minél többet); hányszor sérültünk meg (azaz vesztettünk életet) a pályafutás során (legjobb, ha egyet sem); milyen emberré váltunk (legjobb a QUIET AND CHEERFUL).
Az imént felsorolt adatokból következik a végső pontszám, ami elméletileg —100-tól +100-ig terjedhet, de a program néha túlszámolja magát százon is. A pontszám határozza meg, hogy mivé váltunk későbbi életünkben — aztán meg is nézhetjük egy képen. A kategóriák 5 pontonként változnak, a legrosszabb a BEGGAR (koldus), a legjobb a királyi tanácsos (KING'S ADVISOR) 95 pont felett. Ez utóbbihoz természetesen mindenből a legjobbat kell produkálnunk.
Ha önszántunkból vonultunk nyugalomba, akkor ezután még visszatérhetünk a tengerekre (RETURN FROM PRIVATEERING), egyébként a játéknak most már tényleg vége.
Nnna. Ez is egy szép szószátyár leírás lett, de valószínűleg sikerült mindent elmondanunk a **PIRATES**-ről. A 64-es verzióról még megjegyzendő, hogy a program hajlamos különféle BASIC-hibaüzenetekkel kiakadni, de egy sima RUN-nal mindig továbblökhetjük; ilyenkor minden paraméter megmarad és abba a városba kerülünk, ahol legutoljára jártunk (a város elhagyása után a hajó viszont ott lesz, ahol a kiakadás előtt volt). Ezt fel lehet használni egy kis cheat-elésre is, mert a kereskedőnek RUN után mindig lesz pénze... Amigán eddig három verzióval találkoztunk, amiből kettő kissé lehangoló volt: az egyik nem olvasta a joy-portokat, szóval csak a VISIT GOVERNOR és a VISIT A TAVERN pontot lehetett használni a kezdővárosban (aztán ezzel vége is volt a "játéknak"...); a másikból úgy lett leszedve a kérdezgetős védelem, hogy a program úgy vette, mintha rosszul feleltünk volna (a játék elején a vívás eredményétől függetlenül mindenképpen megkapjuk a hajót, de minden országban HOSTILE-ként vagyunk nyilvántartva); a harmadik jó volt. A második verzió is játszható: legelőször foglaljunk el valahogy egy ellenséges várost és ha ki tudunk nevezni valamilyen kormányzót, akkor hozzá visszatérve kaphatunk egy LETTER OF MARQUE-ot vagy esetleg azt is megpróbálhatjuk, hogy rászállunk valamelyik ország hajóira és városaira — ha túléljük a dolgokat, akkor nemsokára automatikusan kapunk egy LETTER OF MARQUE-ot attól az országtól, aki éppen háborúzott vele. Ha éppen nem háborúzott vele senki, akkor pechünk van... A képek most az Amiga-verzióból készültek.
Hát akkor gyerünk, urak — lehet meghódítani a Karib-tengert!... Hmmmmmm, jó ez a játék.

Dragonwars



△ *Ja, külön írják a címét?!*

Hogy rögtön a dolgok közepébe is vágjunk, az **Interplay** cég **DRAGONWARS** című játéka a nagy sikerű **BARD'S TALE**-sorozat folytatásának tekinthető, sokan **"BARD'S TALE IV."** néven is ismerik. *Bill Heinemann* és munkatársai ebben az esetben is kiváló játékot alkottak. A játék kerettörténetének részletes ismertetésétől most inkább eltekintünk, mert egyrészt hosszú és zavaros, másrészt a játékot nem a kerettörténettel kell végigjátszani, harmadrészt meg úgyis fülön lehet csípni néha egyet különféle klubokban a gyári verzióhoz járó könyvből egy röpke fénymásolás erejéig. Egyébként mindenképpen érdemes legalább megnézni valahogy egy eredetit is (**Közelebbről: hol? — CoVboy**), mert elég kellemesen fest (a fedőtervet valami *Boris Vallejo* nevű úr készítette, akiről talán elég annyit elmondani, hogy unalmas perceiben néha szokott rajzolgatni holmi egyszerű ábrákat...). Szóval a kerettörténet dióhéjban: A csapatot hosszú utazás után a **Purgatory**-ban kifosztják és kihajítják egy hajóról. **Dilmun**-ban vagyunk, az istenek birodalmában, egy olyan földön, amelyre két csillag ragyog... Ezt a világot *Namtar* (a Gödörből Jött Bestia, magyarul Rebmeynáktap) hódította meg és tartja rémuralma alatt pillanatnyilag. Feladatunk természetesen elpusztítani a gonoszt, visszaszerezni a mágikus ószi tudást a földnek és ezzel elhozni a szabadságot ennek a világnak. Csekélység...

A **DRAGONWARS** külső megjelenése is erősen hasonlít a **BARD'S TALE**-ekhez: a párbeszéd-ablak alul helyezkedik el, felette a játékablak és jobb oldalra került a csapat információs táblája. Az ellenségeket ábrázoló képek sokkal nagyobbak lettek és betöltik az egész játékablakot — ezért az animációjuk kissé lelassítja a játékot. Ha tehát már kellően kigyönyörködtük magunkat az ellenségekben, akkor a játék közben kapcsoljuk ki a képeket, mert a fontosabbakat úgyis mindenképpen megmutatja a program. Egyébként elég érdekes, hogy az "újítások" erősen hasonlítanak a konkurrens **SSI** cég **POOL OF RADIANCE** és **CURSE OF THE AZURE BONDS** c. játékainak filozófiájára — úgy látszik, néhány évig most ez lesz a fantáziajátékok fazonja. A játék öt lemezoldalt foglal el és töltögetéshez a már ismerős PRODOS-t használja — így a töltögetés a lehetőségekhez képest gyors és elegáns. Sajnos kissé érzékeny az üres drive-ra, viszont jól bírja a cartridge-eket. Mielőtt játszani kezdenénk, nem árt lemásolgatni néhány példányban az első oldalt, mert a játékból erre lehet majd állást kimenteni. Talán a fantáziajátékok rajongóinak nem kell elmondani, hogy erre mindenképpen szükség lesz... Szükség lesz még egy jó adag időre, némi türelemre, találékonyságra és persze egy angol-magyar szótárra is. Na meg talán erre a leírásra.

A fantáziajátékok sajátos szabályainak ismertetésétől megint eltekintünk, mert valószínűleg a **DRAGONWARS**-t is olyanok fogják játszani, akik már láttak RPG-t. Szóval kezdjük rögtön ott a dolgot, hogy az eredeti lemezen négy játékos van, amelyhez még jöhet a játék során másik három (csatlakozó figurák vagy varázsolt élőlények). Ez a kezdőteam kissé szomorú tulajdonságokkal rendelkezik, mert a program írói gondosan ügyeltek arra, hogy a játékosoknak még véletlenül se legyen könnyű elkezdeniük a dolgokat. Áthozhatunk játékosokat más játékból is, de nem nagyon érdemes, mert a **DRAGONWARS** lerontja őket. Célszerűbb tehát egy emberbarát "segédprogram" használata, amit nevezzünk mondjuk DISK DEMON-nak (bármilyen lemezmonitor megfelel, amelyben át lehet kapcsolni a kis- és a nagybetűk között). Aki egyébként nemcsak Inter-, hanem fair play-rajongó, az nyugodtan ugorjon a következő bekezdésre — most ugyanis csalni fogunk. Az első játékos adatai a 10-es track 16. szektorában találhatók (egyébként elég nehéz felismerni a neveket, mert nem az eredeti kódkészletet használja). Kisbetűs üzemmódban a név a név első és utolsó betűje nagybetűnek olvasható, a név hossza 0 byte-okkal van kiegészítve. Ha megtaláltuk, akkor az utolsó névkiegészítő 0 után kezdjünk el beírni $FF-eket. (Ez az eljárás egyébként "berhelés" néven közismert.) DISK DEMON-ban az első sorban van az ismert varázslatok maszkja. A paraméterek a következő szektorban folytatódnak, de nem árt vigyázni, mert néhány veszélyes paraméter is van itt (pl. az a flag, amely azt mutatja, hogy a játékos egyáltalán él-e). A többi játékos adatai a következő blokkokban vannak. Tuningolás után gondosan ellenőrizzük játékosainkat, mert például elég nagy gondot okozhat, ha véletlenül az EXPERIENCE pontokat állítottuk át néhány milliárdra: az első csata után a program dühödten emelni kezdi a játékos szintjét, ami kvázi egy végtelen ciklus lesz...

Vezérlés:

A program betöltése után egy csinos kis képernyő jelentkezik be. Ha '**U**'-t nyomunk, a segédprogram-menübe kerülünk, ha '**SPACE**'-t, beindul a játék. Az első elmés kérdés az, hogy új játékot akarunk-e kezdeni? Ha már van kimentett állásunk, akkor talán értelmesebb lesz azt folytatni ('**C**' billentyű). Itt egyébként megismerkedhetünk a **DRAGONWARS** menü-vezérlésének logikájával is: a kiválasztott menüpontnak megfelelő betűt kell megnyomnunk; ez vagy a menüpont első betűje vagy egy A-val kezdődő lista eleme. A játék közben a '**SPACE**' és a '←' általában abortálásnak felel meg. Az '←' billentyű normál üzemmódban felfüggeszti a játékot. Ezt érdemes használni, ha gondolkodunk vagy éppen kávét főzünk, mert az idő mindenképpen telik. A játékban a következő billentyűket használhatjuk:

'**X**': A begyűjtött EXPERIENCE pontokat fordíthatjuk normális célokra vele. Megnyomása után először ki kell választani, hogy melyik játékos tulajdonságait akarjuk javítani, majd kapunk egy jókora menüt a játékos paramétereivel, mint erő, tudás, stb. A felső sorban megjelenik egy szöveg, például: LAMER HAS 4 LEFT. Ez azt jelenti, hogy ügyes játékosunknak még négy egységnyi tuningolási lehetősége van. Vigyük a bal oldalon látható + jelet az elé a tulajdonság elé, amelyet javítani akarunk és a '+'/'—' billentyűk használatával állítsuk be a tulajdonság szintjét a megfelelőre. A tulajdonságok három képernyőn vannak elosztogatva, amelyek között a '**Z**' billentyűvel váltogathatunk. A már megszerzett szintet csökkenteni nem lehet (bár nem is lenne sok értelme...). Feltétlenül növeljük viszont egyes fegyverkezelési szintjeinket!
Fontosabb tulajdonságok:
STRENGTH: erő, valószínűleg magáért beszél.
DEXTERITY: szintén nem elhanyagolható, de ezt varázslattal is könnyen növelhetjük.
INTELL: A varázslók egyik legfontosabb tulajdonsága, erősen függ tőle az alkalmazott varázslat hatásossága.
SPIRIT: Hasonló hatású az előzőhöz.
HEALTH: Egészség, a legfontosabb tulajdonság. Ha a játékosokat nem tuningoltuk meg egy lemezmonitorral, akkor legelőször ezt növeljük meg, mert időnként igen kellemetlen ellenfelekkel találkozunk. Ha az aktuális értéke nullára csökken, akkor a játékos elpatkol — ettől függetlenül még vihet tárgyakat (érdekes). A STUN és a POWER paramétereket nem tudjuk közvetlenül változtatni, ezek számított értékek. A STUN maximális értéke megegyezik a HEALTH értékével; ha csata közben elfogyna, akkor a játékos beteg lesz — be kell kötözni vagy más módon gyógyítani. A POWER a varázserő egysége, ami minden varázslatnál fogy. Pótolni varázshelyeken lehet vagy a *Dragon Stone* eszegetésével (USE). Célszerű egy varázshely közelében az összes varázserőt beleölni egy jó védő vagy egyéb varázslatba (pl. *Cloak Arcane*), majd ezután azonnal visszatölteni az erőt.

'**D**': Ha valamelyik karaktert feleslegesnek ítéljük a csapatban, a billentyű megnyomása után kirúghatjuk.

'**O**': A csapat átrendezése. A jó felállítás igen fontos, mivel csak az első négy karakter tud közvetlenül behúzni egyet az ellenségnek, a hátrébb állók csak dobófegyvereket tudnak használni (és persze varázsolhatnak is). Célszerű tehát a csapat elejére a harcban jártas, a végére pedig a kevésbé védett karaktereket vagy a varázslókat állítani.

'**P**': A képek ki/be kapcsolása.

'**S**': A pillanatnyi játékállás elmentése.

'**Q**': Kilépés a játékból. (Volt előtte save?)

'**C**': Varázslás. Ki kell választanunk a varázslót, a varázslat jellegét, a szó típusát, majd végül magát a varázslatot. Több varázslat ezután még megkérdezi, hogy hány pontot kívánunk erőként felhasználni a bevetett varázslathoz — ennek valamilyen ésszerű pontszámot igyekezzünk megadni. Részletesen ld. később a varázslatoknál.

'**U**': A kiválasztott játékos használ valamit. Itt jelentős újítás, hogy nem csak tárgyakat, hanem szerzett illetve természetes tulajdonságokat, képességeket is használhatunk (pl. az eszünket). Az '**U**' megnyomása után a következő utakon mehetünk tovább:
ITEM: Valamilyen tárgy használata.
ATTRIBUTE: A játékos tulajdonságai (STRENGTH/DEXTERITY/SPIRIT/INTELL.).
SKILL: Valamilyen tudás használata. LORE: valamelyik tant fogjuk használni. Különösen sokat segít az *Arcane Lore*, az istenek és a mitológia ismerete. ABILITY: valamilyen természetes képesség, pl. úszás használata. Célszerű fejleszteni a lakatnyitó tudásunkat és a kötözést (BANDAGE), mert végszükség esetén ezzel is gyógyíthatjuk játékosainkat. KNOWLEDGE: valamilyen szerzett tudás (pl. mágiák használata). A varázslóknál ezt különösen fejlesszük! A BUREAUCRACY tudást szintén fejleszteni kell legalább az egyik karakternél, mert majd nagy szükségünk lesz rá.

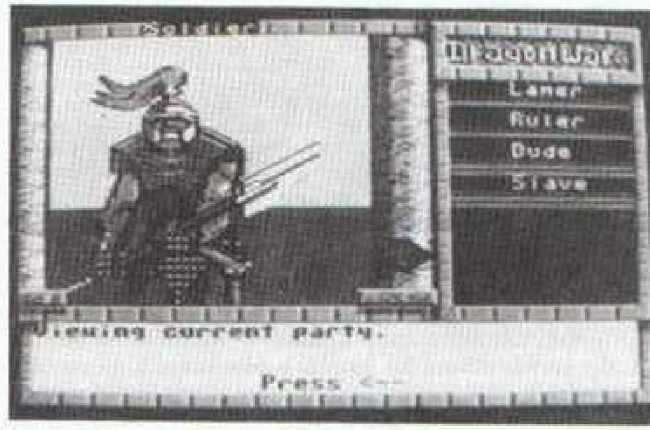
'**?**' (vagy '/'): Automap, azaz térkép azokról a helyekről, amerre már jártunk. A BARD'S TALE 3 automap-je ehhez képest egy tákolmány: felülnézetben egy megközelítő 3D-s képet kapunk és most már akkor is megmarad a felderített terület, ha elhagyjuk az adott helyszín környékét (ennek előnyeit talán nem kell ecsetelnünk).

'I'/'J'/'K'/'L': Ezekkel a billentyűkkel kormányozhatjuk a csapatot, a 'K' az "előre rontás" (ezzel mehetünk át nem zárt ajtókon). Ugyanezekkel a billentyűkkel mozgathatjuk a térképet is automap üzemmódban. Csata közben a kurzorbillentyűkkel változtathatjuk a kiírások sebességét.
Az '1'—'7' billentyűk használatával tekinthetjük meg az egyes játékosok pillanatnyi állapotát. Először is egy főmenübe jutunk, ahol törölhetjük (DELETE) vagy átnevezhetjük (RENAME) a karaktert, illetve megtekinthetjük a tulajdonságait (VIEW). Ez utóbbi pontnál a következő lehetőségeink vannak:
GENERAL OVERVIEW: Áttekintés. Itt láthatjuk a játékos főbb tulajdonságait (STRENGTH, DEXTERITY, stb.) és az általa hurcolt tárgyak listáját. A más játékokból már ismert AC most akkor jobb, ha minél nagyobb! A DEFENSE a karakter védettségét jelzi, ha felveszünk egy jobb pajzsot, vértet, stb. (például *Dragon Shield*, *Dragon Helm*), akkor növekszik (persze ehhez a tárgyat készenlétbe is kell helyezni, EQUIP.). Ha a tárgymenüből kiválasztunk egy elemet, egy egyszerű almenübe jutunk.
ABILITIES: Megnézhetjük, hogy a játékos tulajdonságai milyen szintűek.
MAGIC: A karakter által ismert különböző mágiák listája (ld. később).

A harc minden fantáziajátékban az egyik legfontosabb eleme a küldetésnek. Most nem igazán akarunk foglalkozni vele, hiszen nagyon hasonlít a többi RPG-ben már megismerthez. Csata esetén FIGHT és QUICK FIGHT lehetőségek között válogathatunk: az utóbbi gyors harcot eredményez (gyengébb ellenfeleknél célszerű használni, csak fontosabb parancsok közül választhatunk), FIGHT-nál minden körben megkapjuk a harc előtti lehetőségeket (pl. csapat átrendezése, stb.). A harci fegyverek közül az íjakat fel kell tölteni valamilyen nyíllal: normál íjnál (BOW) valamilyen nyílvesszővel (ARROW), számszeríjnál (CROSSBOW) pedig tölténnyel (BOLT). A hajítófegyvereket a csata után ismét fel kell venni (NEW WEAPON).

A játék során rengeteg tárggyal találkozunk, amelyeknek kábé a háromnegyede teljesen felesleges, nem tudjuk semmire sem használni (pontosabban: Mi nem tudtuk semmire se használni). Mindenesetre nem árt óvatosan bánni velük... Egyébként megjegyzendő, hogy egy bizonyos tárgy és egy varázslat megszerzése után már végig is játszhatjuk a játékot.

▽ ***Mit akar ez a bádogember?***



Varázslatok:

A **DRAGONWARS**-ban a varázslók tudása több különböző szintre van osztva. A legegyszerűbb szint a LOW MAGIC: ezt mindenképpen tudni kell, hogy nagyobb hatású varázslatokat is megtanulhassunk. A varázslatokat különféle tekercsekről (SCROLL) lehet megtanulni, amelyeket valamelyik varázslóval kell használnunk (USE). Ha elég magas szintű a megfelelő MAGIC tudása, akkor a tekercs használata után betanulja a varázslatot és bármikor megidézheti, amennyiben ehhez elegendő POWER POINT áll rendelkezésére. A varázslatok közül néhánynál megadhatjuk, hogy mekkora erőt akarunk belefektetni — ettől függően nagyobb hatású lesz a varázslat vagy hosszabb ideig fog tartani. Természetesen a megadható erejű varázslatok az igazán jók, a játék vége felé — biztosra kell mennünk! — az INFERNO, a RAGE OF MITHRAS és az ICE CHILL volt igazán hasznos: jobb esetben több, mint ezer pontos találatokat lehetett bevinni velük (ami általában elegendőnek is bizonyult)...

LOW MAGIC varázslatok:
MAGE FIRE: támadás tűzzel. 1 ellenségen max. 30'-ra 1-8 pontot sebez.
CHARM: védelem. Javítja a célpont képességeit és kissé gyógyítja.
LESSER HEAL: némi gyógyítás a célponton.
DISARM: lefegyverez egy max. 30' távolságban lévő ellenfelet.
LUCK: a szerencse növelése.
MAGE LIGHT: fényt csinál.

HIGH MAGIC varázslatok:
FIRE LIGHT: egy ellenséget támad tűzzel max. 30' távolságban.
POOG'S VORTEX: 20'-on belül tartózkodó ellenfelet alaposan megsebesít.
BIG CHILL: 30'-on belül minden ellenséget megsebez.
MYSTIC MIGHT: erő növelése.
COWARDICE: 60'-on belül az ellenségek megijednek és elfutnak.
ELVAR'S FIRE: 30'-on belül támadja az ellenséget.
ICE CHILL: 50'-ig támad egy ellenséget.
DAZZLE: egy 30'-on belül lévő ellenség elhibázza a támadását.
REVEAL GLAMOUR: 40'-ig megszünteti a varázslatokat. Fontos!
VORN'S GUARD: a következő körben jobban támad a csapatunk.
SALA'S SWIFT: javítja egy játékosunk tulajdonságait.
AIR SUMMON: Légszörny. Bizonyos időre egy szörnyet varázsol a csapatba, amely segít nekünk.
EARTH SUMMON: Földszörny. Ugyanaz, mint az előbbi, csak erősebb a szörny.
WATER SUMMON: Vízszörny. Ugyanaz, mint az előbbi, csak erősebb a szörny.
FIRE SUMMON: Tűzszörny. Ugyanaz, mint az előbbi, csak erősebb a szörny.
HEALING: Gyógyítás egy karakteren.
GROUP HEAL: Az egész csapat gyógyítása.
SENSE TRAPS: Csapdák felderítése. Fontos!
CLOAK ARCANE: Pajzs, részleges láthatatlanság.

SUN MAGIC varázslatok:
SUN STROKE: 20'-on belül lévő ellenséget támad.
AGE OF MITHRAS: 70'-on (!) belül lévő ellenséget támad.
FIRE STORM: 60'-on belül alaposan megsebesít mindenkit.
HOLY AIM: "Isteni segítség".
COLUMN OF FIRE: tűzoszlop, 40'-ig megállítja az ellenségeket, nem tudnak tovább jönni. (Bár sok ellenség nem is akar jönni...)
EXORCISM: 50'-on belül lévő kísértetek ellen hatásos.
WRATH OF MITHRAS: 90'-ig (!!!) sebez egy csoport ellenséget.
INFERNO: 40'-ig támadja az összes ellenséget.
BATTLE POWER: megnöveli a csapatunk erejét.
MITHRAS BLESS: áldás, jobban védekezik tőle a csapat.
LIGHT FLASH: 50'-ig megvakul az ellenség és a következő körben nem tud támadni.
ARMOUR OF LIGHT: növeli egy játékosunk támadásának hatását.
SUN LIGHT: gyógyítja egy játékosunkat.
HEAL: ugyanaz, mint az előbbi, de hatásosabb.
MAJOR HEAL: az egész csapat gyógyítása.
CHARGER: egy varázserejű tárgyat tölt fel egyszeri használatra elegendő töltettel.
DISARM TRAP: lefegyverzi, megszünteti a csapdákat.
GUIDANCE: egy iránytűt varázsol elő. (Nagyon fontos!)
RADIANCE: a legjobb világító varázslat.
SUMMON SALAMANDER: egy *Salamander* nevű szörnyet varázsol a csapatba. Veszélyes játék!...

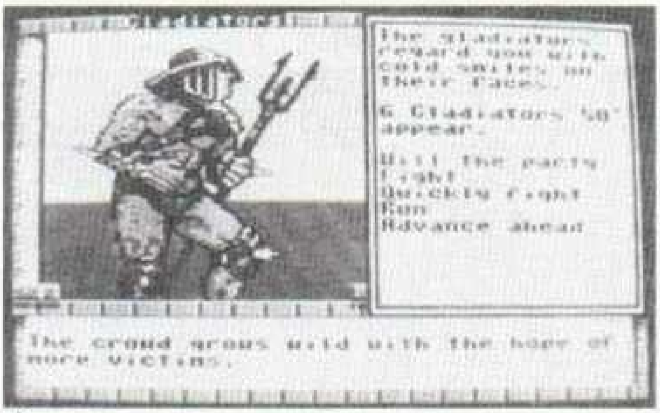
DRUID MAGIC varázslatok:
DEATH CURSE: 40'-ig megsebesít egy ellenséget.
INSECT PLAGUE: 60'-ig legyengít egy ellenséget.
SCARE: megjavítja a csapat tulajdonságait.
CREATE WALL: egy falat hoz létre (szintén nagyon fontos!).
BEAST CALL: egy bestiát hív a csapat segítségére.
FIRE BLAST: a tűzcsapás 30'-ig támadja az ellenséget.
WHIRLWIND: 40'-on belül található ellenségeket 30'-al odébb tol.
BRAMBLES: 60'-ig egy csoport ellenséget a következő körre megbénít.
SOFTEN STONE: "megpuhít", azaz lebont egy falat.
WOOD SPIRIT: egy kísértetet tesz a csapatba, amely segít nekünk a harcban.
INVOKE SPIRIT: szellemidézés, gyakorlatilag ugyanaz, mint az előző.
GREATER HEALING: egy karaktert lényegesen gyógyít.
CURE ALL: mindenkit gyógyít.

MISCELLANOUS MAGIC varázslatok:
ZAK'S SPEED: Az egész csapat felgyorsul.
PRISON: foglyul ejti a 60'-on belül lévő ellenséget (elszökni sem tudnak...).
KILL RAY: 50'-on belül lévő ellenségen nagyot sebez.

Paragrafusok:

A fantáziajátékok esetén igen gyakran használt védelmi módszer a paragrafusok használata. A játékoknak jó szokásuk bizonyos helyeken ilyenekre hivatkozni és ezek sajnos csak a gyári példányhoz mellékelt Journal-ban tartózkodnak. A **DRAGONWARS**-ban is találunk ilyesmit — akinek nincs journal-ja, az akár el is áshatja magát (**"CAST DIG MYSELF"?! — CoVboy**), mert a megadott paragrafusból kihámozott információ alapján kellene tovább tevékenykednünk. (Egyébként megjegyzendő, hogy sok hasznos infot tudunk előbányászni különböző *Lore*-ok aktiválásával és nem árt meghallgatni a kocsmai meséket is.) Most pánikszerű sorrendben és teljesen szabad(os) fordításban ismertetünk néhány paragrafust, amellyel a játék során találkoztunk. Teljes listát senki se várjon, mert kifutottunk volna az újságból! (**Másrészt meg nem lett volna valami Ildomos dolog... — CoVboy**)

3. Itt áll *Irkalla*-nak, *Nergal* jegyesének a szobra. *Irkalla* szobra félelmetes: egyszerre ijesztő és imádnivaló.
4. Beléptél a **Purgatory** legnagyobb arénájába. Jön egy őr és közli, hogy megküzdhetsz a gladiátorokkal. Ha legyőzöd őket, a város polgárává fogad — ha nem, akkor természetesen meghalsz. A polgárok nem szeretik az egyenlőtlen küzdelmet, ezért választhatsz egy tucat fegyvert.



△ ***Egy könnyűatléta a Bp. Spartacusból***

5. Ez a hely az őrült bűz forrása. Itt dobálják be az öböl vizébe a város halottait... Lehet, hogy itt lehet kijutni?!
6. Egy öreg templomszolga unatkozik itt. Ez *Enkidu*-nak, a bestiák istenének a temploma.
8. Jó alaposan megvertek és kifosztottak, hiszen hazudtál.
9. *Namtar*-nak, a *Gödörből Jött Bestiá*nak a szobra foglalja el a tér nagy részét. Egy csúnya csavargó sétál erre, káromkodik egy szépet, kiköp — majd távozik.
10. Egy vén varázsló kínálja eladásra a LOW MAGIC varázslatokat.
17. *Jon Mud Toad* templomszolgája és arról panaszkodik, hogy az egész város elsüllyed a sárban. Már a szobor is kezd süllyedni.
19. A fickó magához tér:"Rémálmom volt. Az alvilágban hajóztam egy fekete hajón és egy szigeten orkok voltak" — és ezzel kinyiffan.
20. Ez egy lerombolt szobor talapzata.
22. Ez az istenek kápolnája. A templomszolga azt javasolja, hogy mindegyikhez imádkozz.
24. Hohó! Hiszen ez a leghíresebb kis tengerjáró!
25. Egy hülye automata üdvözöl: "Isteeennn hozzzotttt **Phoebus**bannnn, a fényyyyy városssááááááábannnnnn!" Mindjárt bedöglik!
32. Ijedt figurák jönnek és érdeklődnek, hogy véget ért-e a háború.
34. Hé! Itt lőnek!
35. Ez **Lanak** erődjének külső fala.
37. A mérnökök valamilyen alagutat ásnak itt. Nem túl jó, de valami őrült öngyilkosnak biztos megteszi...
39. Ez egy rejtett, csempészek által lakott öböl.
41. Na, haver, ha akarod elviszünk **Necropolis**-ba. A nevem *Kis Hülye John*.
47. Dilinyós öregasszonyok hívnak meg teázni.
50. Ördögi kacagás hallatszik, amint örökre becsapódik mögötted az ajtó, akár egy kriptaajtó.
53. Egy ördögi ringyó meséli a tegnap esti élményeit.
53. Szemben a szigeten izzik egy üllőn a *Szabadság Szablyája*. Hogyan lehetne megszerezni?
63. Barátságos tábortűzhöz hívnak meg.
65. Ez az őrszoba. Éppen most kezdődik az ifjú őr-csemeték oktatása.
66. *Mystalvision* hülyéskedik.
67. Ez itt a piac. Eladod magad rabszolgának? (Ennyire lebecsülöd magad?)
70. Szenvedő kiáltások hallatszanak ebből a mély kútból.
72. Megremegnek a kápolna kőfalai, az ágak széthúzódnak. Egy *Enkidu*-totem tűnik elő.
73. Meghasad a föld és óriási energia tör fel. Hirtelen előtted áll *Enkidu* és üdvözöl.
74. A fickó teljesen belelkesedik — viszont rögtön el is szomorodik, mihelyt közlöd vele, hogy a főnöke elpatkolt. Biztos, ami biztos: ad egy varázsiát, aminek a neve *Sosemhibáz (NeverMiss)*.
75. Most látod, hogy a mindent betöltő őrült nevetés egy diliházból jön.
76. Egy bolond művész rajzolgat a földre és motyog valamit...
77. Figyelemreméltó hely! Az egész **Purgatory** legmocskosabb tolvajai, legvadabb rablói gyülekeznek a "király" körül. Ő a legocsmányabb a díszes társulatban.
79. Megzendül az ég és szélvihar támad. Az állatok békésen gyülekeznek egymás mellett, hogy láthassák a jelenést. *Zaton* megjelenik a sírköve felett, szépen megköszöni, hogy kiszabadítottad a lelkét és néhány ajándékot hagy hátra.
80. Érdekes dolgok vannak egy ilyen csontvázon...
81. Egy őrült tekintetű törpe meséli, hogy *Namtar* kiszedte az istenük szemét és a tengerbe dobta. Azóta is keresi, hátha kiveti valahol a víz...
83. Van egy titkos alagút a közelben — mondja a rab.
88. Vénemberek kártyáznak, de nincs kedvük háborúzni.
89. A sárkány teljesen megvadult és szétverte a berendezést. Ijedten menekülsz, de azt még látod, hogy a sárkány kitört és elpusztította az egész várost.
90. A bunkó parancsnok elzavar megtámadni a várost.
91. Itt néhány halott bandita heverészik. Pech!
93. "Ó, nagyszerű! Ezek után ismét elkápráztathatom *Irkalla*-t. És most szolgálhatsz!" *Nergal* bekapja a vállalkozó fejet, leharapja, kiköpi és böfög — a fej ismét a helyére kerül."Na jó. Itt az ezüst kulcs. Azt csinálsz vele, amit akarsz."
96. Bizalmatlanul méreget a fickó. Ő a király fővadászmestere és ti betörtetek az erdejébe. Joggal vár tehát valamilyen magyarázatot.
99. Ez egy lejárat a szörnyek lakta **Apsu Waters**-hez, az alvilághoz, amelyről hihetetlen meséket lehet hallani a kocsmákban. Talán azért hihetetlenek, mert sohasem szemtanú meséli őket — talán még senki sem tért vissza élve innen...
102. Itt a börtönőr. Alszik, de a bal fülére van kötve egy madzag, ami a riasztócsengőnél végződik.
103. Itt a Mester! Hatalmasat sikít és az összes nálad lévő tükör darabokra hullik.
104. A mélységben egy meglehetősen jó erőben lévő sárkány dühöng: a vacsoráját várja. A vacsora néhány méterrel felette lebeg egy megkínzott rabszolga képében. A börtönszolga csak a jelet várja az etetés megkezdéséhez.
105. Itt egy nagy állat élt. Büdös van.
106. Egy alaposan megkínzott ember van itt. Talán segíteni kellene rajta...
108. Csatlakozol az ifjú királyhoz?
109. Mindent elmondasz, amit csak tudsz. Támadás hamarosan!
113. Mivel megfékezted a sárbetörést, a papok megajándékoznak ezzel a csekélységgel...
114. *Nergal* érdeklődve néz:"Hát eljutottál ide! Nem csekély teljesítmény!... Szolgák! Hozzátok elém a hullájukat!"
115. *Nergal* egy intésére feltámadnak a kísértetek. Nem győzhetsz ellenük, hiszen ő a halottak istene. De *Nergal* vidám:"Ahhoz, hogy szolgálhass, előbb meg kell etetned!"
118. Egy ócska automata őrködik a sarokban.
119. Ebben a szobában furcsa dolgot látsz: teljesen életszerű helyzetben álldogálnak itt a törpék — csak éppen kővé válva...
126. Itt tárolják **Lanak** városi sárkányát. Most már látszik, hogy ez nem valami félelmetes fenevad, sokkal inkább egy szomorú, öreg, beteges kinézetű, vén házőrző. Az orra is meleg, mint az influenzás kutyának.
127. A barlang nagyobb belül, mint kívül. Különös kristályok verik vissza a fényeket. Döbbenten állsz, majd megszólal egy erőteljes hang: "Ti vagytok *Dilmun* hősei. Ahhoz, hogy végső győzelmet arassatok, ki kell békíteni *Nergal*-t, az alvilág istenét és *Irkalla*-t, akik összevesztek például azon, hogy ki hozzon tejet a sarki ABC-ből. A végső harchoz igencsak jól jönne a *Szabadság Szablyája* is. *Namtar*-t csak úgy lehet végleg legyőzni, ha szabadesés útján továbbítod oda, ahonnan jött: a *Gödörbe*..."
128. Mi a fenét akarsz?! Vagy belépsz a hadseregbe *Namtar*-t szolgálni vagy fizess!
131. Hát ez lenne *Namtar*! Hm, hát nincs rajta semmi különös... Közli veled, hogy meg fog ölni —— meg egyébként is elmehetsz a fenébe.
134. Itt a hatalmas Sárkány Mama. Kissé mérges, hogy legyilkoltad a csemetéit...
137. Szabadíts ki az ezüst kulccsal! Jutalmul megkapod ezt a varázsszert. Vedd be és lélegezni tudsz a víz alatt! (**Szóval könnyűbúvár-felszerelés? — CoVboy**) Menj el az elsüllyedt romokhoz és ott megtalálod *Roba* koponyáját. Vidd el ezt a dwarfokhoz és ott cserébe megkapod, amire szükséged van.
138. Hirtelen izzó vörösen leesik a *Szabadság Szablyája* az égből, be az alvilági vízbe és ott füstölög...
141. Egy tűzfalat látsz. Hang:"Jó! Most kérlek semmisítsd meg a tűzfalat!"
142. Jól tanulsz. Ez itt egy vízköpő, a belőle áradó gáz halálos. A gáz az ajtó felé húzódik... Vajon mit jelent ez? A kiutat? Vagy valami mást? Most mit teszel?
143. Nagyon jó! Félúton vagy hazafelé... A Tudást sokan helytelenül használják. Szél suhog és hirtelen egy hatalmas harcos érkezik:"Nem jutsz tovább!"
144. "Sajnálom, hogy ilyen brutális voltam, de van egy bizonyos pont..." A szobában különféle drótok vannak kifeszítve, amelyek egy magasan lebegő óriási kőtömböt biztosítanak. Csapda!
145. A szobában misztikus vendéglátódat, *Utnapishtim*-et látod:"Jó menet volt... Sok mindent tanultál — most te taníts valami érdekesre, újra. Tiéd az első dobás!"
146. *Utnapishtim* frissen üdvözöl:"Jól csináltad! Megtanultál hallgatni rám és nem hallgatni rám. Jutalmul a három tárgyból választhatsz egyet." A hangsúlyából érzed, hogy nem szeretné, ha a *Soul Bowl*-t választanád.

Hát ennyit akkor a paragrafusokról.

A **DRAGONWARS**-t is több módon végig lehet játszani, ami manapság már szinte követelmény ebben a játékkategóriában. Ennek megfelelően nem is lehet a megoldáshoz részletes receptet adni (pontosabban lehet, csak az kissé hosszadalmas mulatság lenne) — ezért inkább egyes helyszínekhez fogunk **tippeket** adni, a teljesítés mikéntje, a szörnyek legyőzése, a varázslatok megszerzése és egyéb részfeladatok már a játékosokra van bízva. A játék sikeres befejezéséhez mindössze két dolog szükséges: a GOLDEN BOOTS nevű ugrószerszám és a SOFTEN STONE varázslat (természetesen ezek megszerzésének vannak előfeltételei).

Purgatory

A város nyugati oldalán ingyen beszerezhető az összes LOW MAGIC varázslat. Északra látogassuk meg az arénát. Keletre, a kocsmában csatlakozik *Ulrik*. Délnyugatra találjuk a királyt, közöljük vele, hogy nem vagyunk tolvajok, stb. *Humbaba* az északkeleti sarokban lakik. Miután kinyirtuk, menjünk vissza a királyhoz. A délkeleti sarokban energiafeltöltő van (másnéven benzinkút — itt nem emelik az árakat) Ha *Irkalla*-val (nyugaton) összefutunk, adjunk neki valami fényeset, például egy fegyvert. A városból több módon is kijuthatunk:

1. Délkelet, bástya, journal 5. Használjuk a DEXTERITY tulajdonságot. Ebben az esetben a hullákkal együtt az öbölbe hajítanak, ahonnan vígan kiúszunk (nincs kizárva, hogy úszás tudás is kell).



△ ***Hol egy doboz Chemotox?***

2. Északkelet, journal 67. Eladjuk magunkat rabszolgának. Ez a legrosszabb megoldás. Minden cuccunkat elveszik és rettentő kínos kijutni. Elrettentésül ezzel az ággal nem is foglalkozunk — persze akiben kellő mennyiségű perverzió halmozódott fel, az csinálhatja...
3. **Apsu Waters**. *Irkalla* szobra mellett lejuthatunk az alvilágba. Nem rossz megoldás, csak egy picit "in medias res": innen ugyanis akár az utolsó előtti helyszínt is megközelíthetjük. Az alvilágból egyébként sok jópofa kijárat van.

A maradék két megoldásnak több variációja is van, de mindenképpen a városfal mögé kell jutnunk. Ennek két módja van: vagy leverjük az őröket a nagy tér déli részén, vagy megkeressük a titkos bejáratot a város északnyugati sarkában, a nyugati falon. Ezután:

4. A város délkeleti falán van egy rés. Használjuk az úszás tudást. Ha épségben akarunk kikeveredni, minden játékosnak tudnia kell úszni!
5. A délnyugati bástya alsó sarkában, a nyugati falon van egy újabb titkos ajtó. Ezen keresztül száraz lábbal távozhatunk.

Ha már kijutottunk:

Ha nem valamelyik kitüntetett helyszínen vagyunk, akkor egyszerűen mászkálunk a világban. Ennek a neve **Dilmun**. **Purgatory** környékén két említésre méltó hely van: délen (a **Slave Camp**-től is délre) egy kis tó, amiben megfürödve regenerálódhatunk; a másik keletre — nagyjából a **Slave Estate**-tel szemben —, ahol egy rakás jó fegyvert találhatunk.

Slave Camp

Attól függően, hogy hogyan távoztunk **Purgatory**-ból, eltérően fogadhatnak. Ha bizalmatlanok, használjuk a bürokrácia tudást. A tábor közepén a tábortűznél regenerálódhatunk. A beteg fickót kötözzük be (USE BANDAGE). A varázslónak mutassunk valami varázslatot (USE LOW MAGIC). A déli épületnél egy újabb fickót vehetünk be a csapatba.

Slave Estate

Mog-ot nyírjuk ki. A kastély északkeleti részén (journal 105), a nyugati falon van egy titkos ajtó. A recsegő padlónál használjunk erőt. A szobrokkal nem tudtunk csinálni semmit, pedig rengeteget próbálkoztunk. A tükröket sem sikerült használni semmire, viszont *Irkalla*-nak jó ajándék.

Ancient ruins (Tar)

A délnyugati és a keleti részen találunk jó cuccokat. Az északkeleti részen van egy gödör — ha él a SENSE TRAP varázslat, akkor megússzuk. A járat végén van egy tábla, ezt erőnek erejével dobjuk el a fenébe. Ezután megnyílik egy lejárat....

Tars Ruins

...ide. A térkép végtelenített! (Ez egyébként a **DRAGONWARS** egyik kedvenc szórakozása.) Ahol visszhangzik a lépés, ott titkos ajtó van (négy helyen). A STONE ARMS nevű talált tárgy nagyon fontos! Az aknán lemászva (USE CLIMB) az alvilágba jutunk.

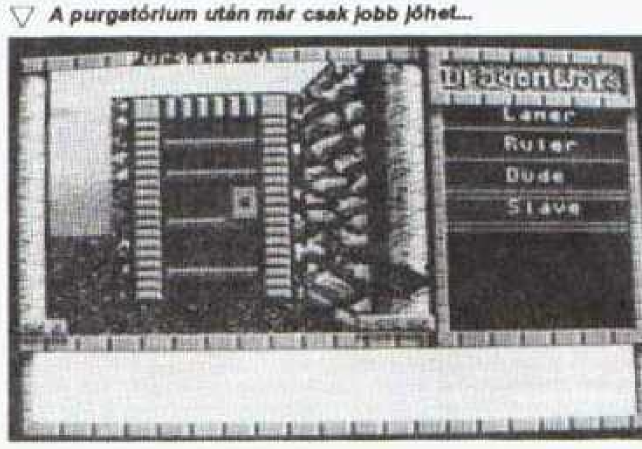
Phoebus

Kutassuk át. A katonai parádé kellős közepén álló épületbe csak akkor menjünk be, ha van elég pénzünk. A lényeg (*Mystalvision*) északon van, ide csak akkor jöjjünk, ha már mindent megnéztünk. *Mystalvision* embereit nyírjuk ki, ezután a börtönben landolunk (**Phobean dungeon**). Nyissuk ki az ajtót (USE LOCKPICK). Ha nem sikerül, valószínűleg majd történik valami más... A cellák északkeleti részén (ahol a zajt halljuk) menjünk be. Az északnyugati részen van a kijárat. Rejtőzzünk el (USE HIDING). Az északi ajtón menjünk ki, forduljunk jobbra, majd északra, azután nyugatra (balra). A sárkányt lehetőleg kerüljük el. (Egyébként nagyon jópofa. Ha kimentjük az állást, érdemes kipróbálni mindkét variációt.) Az első ajtó mögött megtaláljuk a druidot (journal 106), kötözzük be. (USE BANDAGE) **"A szó Halifax"**. Vissza a folyosóra, a kanyar után kinyírhatjuk még egyszer *Mystalvision*-t. Menjünk vissza a cellák ajtajáig. Ahol az előbb jobbra fordultunk, most menjünk el balra. Az a bizonyos "Halifax" a jelszó ott, ahol kérik. Megint menjünk vissza. Most távozzunk a déli oldalon lévő rejtett ajtón. Ahol vége az útnak, ott másszunk egy kicsit (USE CLIMB).

Mystic Wood (Magical forest)

Az egyik legfontosabb helyszín. Az északnyugati sarokban van *Enkidu* kápolnája. Vegyük fel a kürtöt és fújjunk bele (USE BEAST HORN). Ekkor megjelenik *Enkidu*. Ha van olyan erős játékosunk, aki legyőzi *Enkidu*-t egy pankrációmeccsen, akkor a druid varázslóvá válik. A kürt ezek után a BEAST CALL varázslatot nyújtja, ha gyenge a csapat, akkor bizony használnunk kell. A kápolna keleti falánál (kívül) van egy kút. Itt az alvilágba mehetünk le (USE CLIMB), vagy onnan ide érkezhetünk. Az északkeleti részen egy fa alatt szarvasgombát találunk, vegyünk egyet magunkhoz. Majdnem pontosan az erdő közepén teleport található. Ha a 'K' billentyűvel lépegetünk előre, legyünk óvatosak, mert esetleg menetből teleportálunk **Kings' Island**-re. A teleporttól néhány lépésre keletre találjuk a tó kitüntetett pontját, ehhez van a legközelebb a kis sziget. Használjuk az arany surranót (USE GOLDEN BOOTS) és hipp-hopp — már bent is vagyunk. Ha még nincs nálunk a surranó, megpróbálhatunk beúszni. A kis kápolnában "tudni" kell (USE ARCANE LORE). Buja növényzet, kövek, vér van a környéken. Szaporítsuk a vért: USE valamilyen fegyver. Valószínűleg teljesen közömbös, hogy melyik fegyvert használjuk. Kapunk egy *Enkidu* totemet. Az erdő délnyugati részén találhatjuk *Zaton* papa, a nagy varázsló sírját. Itt a *Soul Bowl* nevű szerkentyűt kell használni, de ezért még meg kell dolgozni. Egyébként ebben az erdőben két ügyes ládát is találhatunk.

▽ ***A purgatórium után már csak jobb jöhet...***



Lansk

Bóklásszunk a város körül és hozzuk össze a *Government Pass*-t. Ez a *Paper* nevű tárgyból készül, néhány pecséttel. Az északi részen, a kenőközpontban: USE BUREAUCRACY, majd adjunk a fickónak egy rakás pénzt (500 aranyat) — erre kinyitja a lejáratot az alsóvárosba. A lejárat az erőd nyugati oldalán van. Az alsóváros vidám hely. Délkeleten távozhatunk az alvilág irányába. Az északi részen, a kikötőből olcsón átjuthatunk a **Kings' Island**-re. (Egyébként a komposok kissé szemetek, mert vissza csak tízszeres pénzért hoznak...) A boltok elég jól fel vannak szerelve. A nyugati részen, a zárt bolt északi falán titkos ajtó van, mögötte varázscuccokat vehetünk. A központi erőd keleti falán (a beugró részen) van egy titkos ajtó. Mögötte egy normális ajtó, ezt törjük fel (USE LOCKPICK). Ezután a játék kiírja, hogy "Read journal 126." Ezen a helyen használjunk valamilyen gyógyító eszközt, például egy HEALING POTION-t: így hozzájuthatunk egy DRAGON GEM-hez. Többet is szerezhetünk, de felesleges.

Yellow Mud Toad
A város keleti falán két rés van. Ha az északin átmászunk és elmegyünk a végéig, találunk egy rakás jó cuccot. Az északnyugati sarokban, a templomban panaszkodnak, hogy süllyed a város. A központi tér északnyugati részén, az egyik lyukban ömlik a sár, pontosabban van ott egy forrás. Lépjünk egyet vissza (!), majd alkalmazzuk a CREATE WALL varázslatot. Mehetünk a templomba az arany surranóért. A tér közepén volt *Lanac'toor* szobra, ezt dobálta szét *Namtar*. Sorban használjuk a négy STONE-tárgyat, erre összeáll a szobor, és egy lejárat nyílik, ami a laboratóriumba vezet.

Lanac'toor's Lab
Kellemes hely, végtelenített térképpel. A teljes feltérképezés különösen szórakoztató lesz. Az egyik teremben találunk egy rakás szuper cuccot, ezeket szedjük össze. Különösen fontos *Lanac'toor* pápaszeme (SPECTACLES). Távozhatunk az alvilág irányában is, de ez az út egyirányú!! **Yellow Mud Toad**-tól észak-északnyugatra teleporthely található, igen jól használható.

Smuggler's Cove
Irkalla szobrához imádkozhatunk, de ha nincs nálunk ajándék, ne közelítsük meg. Az épületnél ismét vegyük használatba a bürokráciát. Ha a déli ajtón megyünk ki, a kalózok elvisznek **Necropolis**-ba — és ott is felejtenek. Ha a nyugati ajtón távozunk, akkor le kell vernünk az egész kalózbandát, de a továbbiakban szabadon hajókázhatunk. A cuccok között fontos a JADE EYES és a PILGRIM GARB.

Siege camp, Byzanople, Byz. dungeon
Mellékállomások. A három helyszínen egyetlen kritikus pont van: a csinos hölgyet ne támadjuk meg és fogadjuk el *Jordan* ajánlatát.

Kingshome
Nézzünk körül alaposan, gyűjtsük be a cuccokat és távozzunk.

Dwarf ruins
Pakoljuk be a szoborba a *Jade* szemeket — erre kinyílik az út.

Dwarf clan hall
Elsősorban keressük meg azt a szobát, ahol a 119-es journal-t kínálja. Itt vannak szoborrá dermedve a törpék. Ha jártunk elég kocsmában, akkor hallhattuk valahol, hogy a mágia megpuhítja a törpék szőrös szívét, tehát SOFTEN STONE. Ezután gyűjtögethetünk. Van néhány rejtett ajtó is. Vigyázzunk, nehogy kimenjünk a térképről! A nyugati részen dolgozik a kovács. Több módon is bejuthatunk hozzá. Adjuk neki *Roba* koponyáját, majd nyugodtan távozzunk. Ha az alvilág felé megyünk, ne legyenek gyenge figuráink, ugyanis egy rakás tűz kellős közepében landolunk. Ezen a környéken egyébként találunk egy jó kardot is egy ládában.

Snake pit
A nyugati oldalon találjuk a STONE HEAD-et. A középső épülettömb déli szobájának északi falán van egy titkos ajtó, majd még egy. Szedjük össze a cuccokat. A félsziget északi részén ágakat lehet találni, de hogy ezeket mire lehet használni, azt csak a jóég tudja... A kölyöknek mutassuk be a gyűrűt (USE SIGNET RING), majd távozzunk. Ha még nem voltunk **Kingshome**-ban, ott kötünk ki.
A következő néhány helyszín hajóval közelíthető meg.

Rustic, Royal preserve
Néhány jó tárgyat találhatunk itt. Ha esetleg csapdába esünk, használjunk erőt. A vadásznak mutassuk meg a SIGNET RING-et, kapunk tőle egy íjat.

Rustic, Scorpion bridge
A skorpió-emberek *Enkidu* haverjai, tehát USE ENKIDU TOTEM. Ha nem hoztunk totemet, az sem baj, de ezek a szörnyek nagyon erősek. A több híd is van, de azok nagyon egyszerűek.

Rustic, Magic College (Strange building)
A **DRAGONWARS** legkisebb és legnehezebb helyszíne. Akik a **BARD'S TALE 3.** tornyait, vagy a **WASTELAND Darwin** bázisát ismerik, azok előnyben vannak. A következő bekezdés tartalmazza a megoldást, tehát azok, akik szeretnék az agyukat is használni, most ugorjanak egyet... Tehát: USE SPECTACLES, BIG CHILL, REVEAL GLAMOUR, FIRE LIGHT, CLOAK ARCANE, leúzni, DISARM TRAP, ki az északi ajtón. Ha végigjutottunk, válasszuk a SOUL BOWL-t, majd menjünk vissza **Mystic Wood**-ba és ébresszük fel *Zaton*-t.

Necropolis
Északnyugaton, a kapunál megtaláljuk a *Lanac'toor* szobrának egy darabját. A keleti ajtó mögött (a pókok után) talált szerkentyűnél használjuk az ARCANE LORE-t. A szerkentyűt csak akkor kell használnunk, ha a kalózok hoztak ide. A nyugati oldalon találunk egy lépcsőt, itt az alvilág egy elkülönített részébe juthatunk le. Itt találunk egy valamit. USE ARCANE LORE, majd — ha van halott csapattagunk — feltámaszthatjuk a hulláinkat. **Necropolis** központi épületébe egy titkos ajtón juthatunk be délről. Az ajtó a déli falból kiugró izé mellett van. Menjünk végig a folyosón, itt találjuk *Nergal*-t. Várakozó állapotban USE MUSHROOMS, válasszuk akármelyik játékost és — más tárgyak társaságában — megkapjuk az ezüst kulcsot.

Freeport
Jó boltokat találunk itt. A keleti részen a kocsmában felszedhetünk egy Halifax nevű fickót, néhány lépésre találunk egy rakás jó cuccot, többek között *Lanac'toor* egy darabját. Az 52-nél az arany surranóval átpattanhatunk a szigetre. (Itt látható a *Sword of Freedom*.) Ha ki akarjuk húzni, meg fogunk lepődni... (kocsmai mesék!) Ha a REVEAL GLAMOUR varázslatot alkalmazzuk, akkor nem ér baleset, de a város lakossága elmenekül. (Kár a jó boltokért.)

Sunken ruins, Ruins
Bóklásszunk végig. A középső épület kiugró északi csücskénél titkos ajtó van. Ennek közepén a kis épület keleti oldala szintén ajtó. Ezután: USE WATER POTION. Egy kútba jutunk. Két említésre méltó hely van. Az egyik egy lezárt láda (USE LOCKPICK), a másik pedig egy kagyló, amiben *Roba* koponyája található. Ha a koponyát akarjuk vinni azonnal, akkor a logikus reakció következik: a kagyló megszorítja a kísérletező karját. Tehát vigyük az egész kagylót. *Roba* koponyáját a törpe kovácsnak kell átadni.

Sunken ruins, Dragon valley
Nagyon szórakoztató hely, penge cuccokat találhatunk itt. Külön figyelmet érdemel a DRAGON TOOTH nevű fegyver. Amikor találkozunk Sárkány Mamával, két variáció fordulhat elő: vagy van nálunk DRAGON GEM — vagy nincs. Ha nincs, akkor verekednünk kell vele — ha van, akkor csak használnunk kell az említett ékszert.

Az alvilág
Ez egy egyszerű, 32x32-es, végtelenített terület. Az alvilágból a következő helyekre lehet eljutni: **Purgatory**, **Mystic Wood**, **Lansk**, **Necropolis** (elkerítve!), **Salvation** (ez az utolsó előtti helyszín), **Dwarf Clan Hall**, **Tar**. *Lanac'toor* laboratóriumából is ide juthatunk, de oda bejutni innen nem lehet. A lépcsőkön kívül három kitüntetett pontja van az alvilágnak: 1. Benzinkút. Nem véletlenül van ott, ahol van; 2. A középpontban egy híd a Gödör fölött; 3. *Irkalla* birodalmában az egyik földnyelv végéről látható sziget. A Gödör fölötti hídról kell majd ledobnunk *Namtar*-t.
Irkalla szigetére természetesen az arany surranóval mehetünk be. Legalább kétszer kell eljönnünk ide. Egyszer, amikor kiszabadítjuk *Irkalla*-t az ezüst kulcs segítségével. Ekkor kapjuk meg a WATER POTION-t. Másodszor azután, hogy *Roba* koponyáját leadtuk a törpéknél. Amikor a sziget északi részére megyünk, az orrunk előtt fog landolni a SWORD OF FREEDOM. Ez igen hasznos szerkentyű: egyrészt nagyon erős kard, másrészt használata egy erős INFERNO varázslattal egyenértékű, ami az utolsó helyszínen hasznos lesz. Ha minden eddigi feladatot elvégeztünk, *Namtar* elintézése már csak formalitás lesz.

Salvation
Namtar innen közelíthető meg. A **Salvation**-ra két-három úton juthatunk el, a legegyszerűbb az alvilágból a lépcsőn felmászni. A másik variáció a **Kings' Island**-en található **Old dock**-on keresztül vezet: itt elsősorban csodáljuk meg a háziszámítógépek istenségének szobrát, majd sétáljunk ki a **Pilgrim dock**-ra és ott USE PILGRIM GARB. Így rólunk is azt hiszik, hogy ártalmatlanok vagyunk. **Nisir**-ben találjuk magunkat. Innen mehetünk gyalog, vagy a titkos járaton, ami délnyugaton van. **Salvation** keleti részén, ahol journal 97-et jelez a gép, használjuk a SWORD OF FREEDOM-ot, mire valamelyik kedves istenség kinevez a bajnokának bennünket. A déli részen, egy szakadék túlsó oldalán láthatjuk *Namtar* palotáját, journal 55. A szakadékok arra valók, hogy átmásszunk rajtuk (USE GOLDEN BOOTS). Menjünk be, és zuhanjunk le. Elképzelhető, hogy van más bejárat is, de mi nem találtuk. A zuhanás után *Namtar* birodalmában, **Depths**-ben találjuk magunkat.

Depths
Ez egy nagyon kínos terep. Elsősorban ki kell másznunk egy szabadabb területre. Menjünk északnyugatra, puhítsuk meg a falat (CAST SOFTEN STONE) és próbáljunk meg továbbra is északnyugat felé menni. Ha kijutottunk a folyosóra, akkor a szenvedés egyharmadán már túljutottunk. Ezt a borzalmas területet (őrült négyzet) négy hosszú folyosó veszi körül. Mindegyik felénél észrevétlen teleport működik, és a sarkok fordítóként is üzemelnek. A térkép természetesen végtelenített. Körülbelül északra tőlünk *Mystalvision* napozik. Ha kinyírjuk, újra SOFTEN STONE-nal tudunk kijönni. Az őrült négyzettől keletre, a barakkokban lakik *Namtar* főtábornoka. Nem messze tőle újabb kínos teleport helyszín van, ellenőrizzük a térképen gyakran, hogy hol is járunk. A tábornoktól pontosan délre (néhány falon keresztül), vagy az őrült négyzettől nyugatra található lezárt ajtón keresztül eljutuk egy nagy terembe, amely mindenféle csapdával van kibélelve, a közepén pedig egy bejárat nélküli épület áll. Ha nincs bejárat, akkor talán csináljunk egyet egy SOFTEN STONE varázslattal és nézzünk körül. Bent egy kedélyes csendéletet találunk, majd teleportálunk egy folyosóra. Ez a folyosó csak így közelíthető meg! A folyosóról meglátjuk *Namtar* főseregeit (USE DRAGON GEM)! Jön Sárkány Mama és lesöpri őket a pályáról. *Namtar* persze szívós jószág: öljük meg még néhányszor, majd szedjük fel a hulláját. Az "öljük meg" itt annyit jelent, hogy vegyük komolyan a harcot. (Egy ízben nem sikerült jól egy varázslat: "csak" 800-1000 pontot nyomott be *Namtar*-nak — nem is nyiffant ki! Egyébként jellemző, hogy a **DRAGONWARS** egy átlagos szörnye 10-40 pont találattól már feldobja a talpát.) Amikor felszedjük *Namtar* holttestét, az alvilágban találjuk magunkat. Menjünk el a Gödörhöz, nyírjuk ki még egyszer *Namtar*-t, (vigyázzunk, mert el akar szökni harc közben), majd dobjuk be a gödörbe. (USE DEAD BODY a híd szélén.) Ezután csodálhatjuk a befejező képsorokat.

Meglehetősen sok mindenre nem jöttünk rá, például arra, hogy mit lehet csinálni *Mog* szobraival, a tükrökkel, a fenyőágakkal, a papagájjal? És így tovább — ezek kiderítése viszont már a kalandor lelkületű játékosokra vár.

Új Vadnyugat I.

A CoV 8-ban a **BOSSZÚ**-leírás kapcsán tettünk holmi meggondolatlan kijelentéseket egyéb Rátkai-stuffok leírásáról is — nevezetesen **ÚJ VADNYUGAT**-okat ígértünk, számszerint két darabot. Ez lenne most az első:

Az **ÚJ VADNYUGAT** a nem túl távoli jövőben játszódik a Holdon, amelynek a felszínét kupolavárosok és a telepesek kis bázisai borítják. Egy ilyen helyen éldegélünk mi is, de egy **Fred Cauchy** nevű kellemetlen figura — a többi telepesével egyetemben — meg kívánja szerezni a mi földünket is. Mivel ezt mi nehezményezzük, egy kis kalamajka keveredik ebből... A játék kezelését valószínűleg senkinek nem kell nagyon magyarázgatni — ki az, aki ne játszott volna még "Rátkai átkai" közül egyetlen játékkal sem?! Ha mégis lenne ilyen, akkor az MEGVESZ CoV 8 és ott ELOLVAS BOSSZÚ-LEÍRÁS. (**"Congratulations, már csak 1241 db maradt a nyakunkon...**" — **CoVboy**) Szóval ne nagyon vesztegessük a szót meg a karaktereket — jöjjön inkább a megoldás:

Nyitáskor rögtön egy cipőtalp néz velünk farkasszemet. A cipőtalp egy fiatal srácban folytatódik, aki megköszöni, hogy már megint az ő programjával játszunk, ad egy rövid kerettörténetet a játékhoz, a Holdon uralkodó közállapotokat pedig a Vadnyugathoz hasonlítja. Aki ezek után kitalálja, hogy ki a cipőtalp tulajdonosa és miért **ÚJ VADNYUGAT** a játék címe, az sorsoláson vehet részt: a pályázat fődíja a **DARK SIDE**-nál kisorsolt használt cigarettacsikk ikertestvére... Már a **BOSSZÚ**-ban is ki kellett menni ebből a szobából, hogy elkezdődjék a játék, tehát: KI.

Rázkódásra ébredünk. Hiszen itt lőnek! Fred Kocsi (ejtsd: Cauchy) bérencei csúnya módon vetnek rendes éjszakai szendergésünknek. Az ablakon kikukkantva (V ABLAK) sikerül megszemlélni csodálatos birtokunkat, a falon lévő képen (V KÉP) megnézhetjük a barátnőnket, de a legérdekesebb az éjjeliszekrény: KIHÚZ FIÓK és máris megtudjuk, hogy tök üres. Mivel nem nagyon tudunk itt semmit művelni, akár távozhatunk is. A távozás iránya egyesélyes: nyugat (NY). Egy északi irányba tartó folyosóra érkezünk, ahol egy szekrény vonja magára a figyelmünket (V SZEKRÉNY). Azt mondja a segítség, hogy ki kéne nyitni — ez tényleg nem egy rossz ötlet (NYIT SZEKRÉNY — 1%). Egy fejszét és egy kötelet találtunk. Bizonyára használható dolog mindkettő: a kötél, ha már végképp elakadtunk a játékban (MOST MÁR AZTÁN FELKÖTÖM MAGAM — 0%); a balta, pedig ha az új Vadnyugaton új indiánokkal találkoznánk (USE TOMAHAWK ON JERRYAHAWK vagy avalmi ilyesmi). Persze, lehet hogy másra is jók lesznek — mindenesetre vegyük magunkhoz őket (F). Észak vagy dél felé vezet út tovább, kezdjük mondjuk a délivel.

Az ajtó ugyan zárva van, de egy NYIT AJTÓ meghozza a nagyszerű eredményt: sikerült meghalnunk, mert az atmoszféra a szomszédban tart a nullához (szét van lőve a bázis oldala) és ez a fizika törvényszerűségeinek alapján "szétszórt" egyéniséget eredményez nekünk. Kizárásos alapon tehát az északi út a kedvező, amelyen a folyosó végéhez érkezünk. Keletre és nyugatra két szórakoztató helyszín is van, ahova később még belátogatunk — most inkább nézzük meg, mi van az emeleten? (FEL) A megfigyelőtoronyba jutottunk, ahonnan két vadászgépet látunk a bázis felett körözni (netán ők lődöznek itt?), valamint egy távcső is az utunkba akad. Biztos, ami biztos: vegyük fel a messzelátót, majd sétáljunk vissza a földszintre (LE) és ott menjünk északra, a zsilip felé. A falon egy piros gombot látunk és megtudjuk, hogy a déli belső ajtó nyitva van. A padlón egy űrruhát fedezünk fel (F), amelyet — okulva az előbbi kellemetlen tapasztalatból — egyből magunkra is ölthetünk (VISEL ŰRRUHA). A helyszínhez tartozó info szerint, a déli belső ajtó nyitva van — mi azonban az északi részen állunk, tehát kapcsoljunk egy rükvercet és tolassunk vissza egyet dél felé és nyomjuk meg a zsilip bejárata melletti kapcsolótáblán lévő piros gombot (NYOM GOMB). (Most bezártuk a zsilip bázis felé vezető ajtaját és kinyitottuk a külsőt — a külső ajtót egyébként sohase felejtsük zárva, mert odakintről nem tudunk bejönni!)

Menjünk tovább dél felé és nyissuk ki az onnan dél felé vezető ajtót (NYIT AJTÓ), majd menjünk tovább (2%). Egy szétlőtt folyosóra érkezünk, amelynek falán egy hatalmas rés, valamint két ajtó tátong. A berendezéshez tartoznak továbbá a szanaszét heverő roncsok is. Vizsgáljuk meg az egyiket (V RONCS — 3%) és egy tűzoltókészüléket lelünk benne. Mivel a nyugatra vezető ajtó zárva van és egyelőre nem is tudjuk kinyitni, miután magunkhoz vettük a tűzoltót, kukkantsunk ki a Hold felszínére a kelet felé eső hasadékon.

A bázis szétlőtt épülete mellett lyukadunk ki. A magasban két vadászgép köröz — valószínűleg ők helyezték jelenlegi állagába a bázist. Találunk egy vasrudat is, amelynek felvétele után ismét roncsot fogunk vizsgálni (V RONCS), mert a kutatás eredményeként egy kulcs fog felszínre bukkanni (4%). A bázist északkelet felé tudjuk megkerülni, induljunk el tehát arra. Itt a holdjárónkat látjuk, amelybe egyelőre nem tudunk beszállni (**"Energia nélkül nem fog menni"**). Észak és kelet felé végeláthatatlan sivatag terül el, ami a Rátkai-játékokban már megszokott útvesztő szerepét hivatott betölteni. Ha rossz irányban indulunk el, nagyszerűen el lehet tévedni és minden egyes lépés csökkenti az erőnlétünket — előbb-utóbb elhalálozás lesz a dolog vége. A bolyongás helyett menjünk tehát kétszer északnyugat felé, ahol megleljük az űrhajónkat. Most éppen lángokban áll, ami nem kívánatos számunkra — oltsuk el a tűzoltókészülékkel (ELOLT TŰZ TŰZOLTÓ — 6%). Nnna. Most már nem ég. Be lehet szállni (BE). **"Hé ez még forró!"** — akkor mégsem lehet még beszállni... Próbálkozzunk mindaddig a beszállással, amíg nem sikerül végre (eltart egy darabig). **"Ez itt a reklám helye"** — aztán kiderül, hogy ezzel a géppel már nem repülünk többet. A nagyszerű hír mellé találunk kárpótlásul egy zseblámpát és ha még egy kicsit megvizsgálgatjuk a gépet is (V ŰRREP — 7%) egy biztosíték is előkerül. Miután boldog tulajdonosai lettünk eme két tárgynak, vissza is mehetünk a bázisra (KI, DK, D). Csukjuk be szépen magunk után a zsilipet (NYOM GOMB), majd menjünk át a folyosó déli végébe, ahol a Hold felszínére vezető nyílás van. A nyugatra lévő ajtó ugyan zárva van, viszont legutóbbi vizitálásunk óta egy pajszer tulajdonosai lettünk, ami tudvalevőleg kulcs szerepét tölti be azoknál az ajtóknál, amelyekhez nincs kulcsunk (FESZÍT AJTÓ VASRÚD — 10%). Az ajtón keresztül egy keskeny lépcsőre jutunk, ami egy sötét helyiségbe vezet. Sötétben csak a macskák látnak, az emberek leguruinak az útjukba kerülő lépcsőkön és befejezik a játékot — gyújtsunk tehát világot (GYÚJT LÁMPA). A lépcsőn a bázis raktárába jutunk, ahol impozáns összevisszaságban hever néhány doboz, sőt polc is tartozik a berendezéshez: vizsgálódjunk egy kicsit (kétszer a ládákat, egyszer a polcot — 14%). A keresés eredménye: egy akkumulátor (természetesen lemerülve), egy csavarhúzó és egy plasztikbomba. Micsoda boldogság! — mehetünk vissza a folyosóra...

Menjünk ki megint a kelet felé eső hasadékon a felszínre és vissza az eloltott űrrepülőnkhöz. Megvizsgálva felfedezzük, hogy az egyik lézerágyú épen maradt. Na, ez nagyon helyes, akkor leszereljük és visszük magunkkal (HASZNÁL CSAVARHÚZÓ — 16%). Menjünk most vissza a bázisra, zsilipeljünk be szépen (dióhéjban: DK, D, NYOM GOMB, D, NYOM GOMB) és kukkantsunk el a kelet felé lévő szobába. Ez a bázis központi vezérlője, ahol a kezelőpulton vadul villóznak a vészjelzők. Ez már megszokott állapot, inkább irányítsuk a figyelmet a falon lévő szekrényre: egy szimpla NYIT SZEKRÉNY még nem hozza meg a kívánt eredményt, de mindezt kulccsal művelve szépen kitárul (18%) és egy pisztolyt találunk. Menjünk át a folyosó másik oldalán lévő energiaközpontba, ahol egy dobozt látunk a falon. Megvizsgálva kiderül róla, hogy ez egy univerzális akkutöltő. Nekünk éppen van egy lemerült akkumulátorunk, szóval hozzuk össze a kettőt (TÖLT AKKU). **"Hmmm... úgy látszik nincs áram"**. A jó életbe! Nem baj, akkor majd csinálunk. A padlón egy rács látható, amelyet most felszedünk (NYIT RÁCS — 20%), mert itt tudunk lejutni a szerelőaknába. Odalent egy biztosítékszekrényt találunk, amelyben egy kiégett biztosíték tartózkodik. Mivel nálunk van egy jó, szépen ki is cseréljük (CSERÉL BIZTO — 22%) és máris vagyon áram az energiaközpontban. Másszunk tehát vissza és töltsük fel az akkumulátort (TÖLT AKKU — 24%). Nna, a negyedén már majdnem túl vagyunk... Menjünk vissza a folyosóra és másszunk ki a felszínre a lyukon.

Itt egy létra vezet felfelé a tetőre (FEL), ahol egy vasállványt látunk. A két vadászgép még mindig itt kóricál a bázisunk felett — ideje volna érzékeltetni velük, hogy terhes számunkra a jelenlétük (vagyis lelőni őket). A célszerszám a lézerágyú lesz; ezzel kézből nem tudunk pontosan célozni, tehát először rakjuk rá a vasállványra és csak utána lőjünk vele (R LÉZER ÁLLVÁNY — 27% és LŐ VADÁSZ LÉZER — 30%). Az egyiket sikerül leszedni, a másik pedig gyorsan elhúzza a csíkot (úgy látszik nem szóltak neki, hogy innen esetleg vissza fognak lőni...). Dolgunk végeztével le is mászhatunk innen és átmehetünk a holdjáróhoz. Az előbb energia híján ugyan még nem tudtuk használni, most viszont már van nálunk egy adag a feltöltött akkumulátor képében. Rakjuk bele a holdjáróba (RAK AKKU HOLDJÁRÓ — 32%) és másszunk bele. A holdjáró elindul... (az utazás alatt mindenki megtudhatja, hogy István milyen típusú hölgyek ismeretségét keresi, amikor éppen nem kalandjátékokat ír) ...és nemsokára magától megáll egy szakadék mellett. Miután kimásztunk, a szakadékról kiderül, hogy túl meredek. Aki kíváncsi, az hamar megőregszik, azonkívül lemászik a szakadékba — persze előbb hozzáköti a kötelet a holdjáróhoz (KÖT KÖTÉL HOLDJ) és azon mászik le (MÁSZIK KÖTÉL). Odalent az imént lelőtt vadászgép maradványait találjuk, amelyet megvizsgálva előkerül a — néhai — pilóta igazolványa (33%). Itt sincs több dolgunk, másszunk vissza a kötélen a holdjáróhoz, szálljunk be és indítsuk el.

A következő állomás egy kupolaváros, ami ugyan mindössze egy kocka alakú házból áll — ez azért ne keserítsen el senkit, ez akkor is egy kupolaváros (BE). Itt ismét zsilipelünk egyet, hogy a külső ajtó csukódjon, a belső pedig nyitódjon (NYOM GOMB), levetjük az űrruhát, mert a városban nincs rá szükség és már távozhatunk is dél felé. Egy utcára kerültünk, ahonnan északra egy mulató nyílik (érdekes, most jöttünk onnan és akkor még zsilip volt!), délre pedig egy sikátor. Természetesen minden jobb érzésű ember a mulatóba tér be (a sikátorok veszélyesek). A mulatóban rögtön magunkhoz is szólíthatunk egy üveget, majd némi vizsgálódás után kiderül, hogy a pult mögött Mary, a barátnőnk foglal helyet (BESZÉL MARY — 34%). Arra kér, hogy várjuk meg a lakásán és odaadja a kulcsát. Mehetünk vissza az utcára: most megnézzük a sikátort. Természetesen ebben a sikátorban is megtalálható egy darab a homályos sikátorokhoz rendszeresített rablógyilkosokból — ott áll a sarkon. Akinél a következő lépés nem LŐ GYILKOS (36%), az rögtön meg is tudja, hogy miért áll ott a figura és ki küldte. Csípőből történő tüzelés után viszont a gyilkosból hulla lesz, akit ki lehet kutatni (37%) és egy érdekes dolgot lehet találni nála.

Ha már úgyis egy ház előtt álldogálunk, akkor rögtön BE is mehetünk. Egy lift állja el az utunkat, de mihelyt kinyitottuk a mágneskulccsal, rögtön Mary szobájában találjuk magunkat. Az ablakon keresztül az űrrepülőteret láthatjuk — ha távcsővel vizsgáljuk, akkor az is feltűnik, hogy az egyik tartályba füstképző folyadékot öntenek (**Netán Dr. Nonookee berepült az ÚJ VADNYUGAT-ba a LARRY 2-ből? — CoVboy**). A nyugatra lévő fürdőszobában begyűjthetünk egy tükröt (sőt, a WC-t is lehet használni, ami tudvalevőleg kellemes érzés). Ha Mary lakásán elég sokáig szórakozunk, akkor idővel megjelenik a hölgy is és mi természetesen nem tudunk ellenállni neki... (**Mindenki a pontok helyébe képzelheti, hogy minek kellett volna ellenállni... — CoVboy**) Amikor már több alkalommal nem tudtunk ellenállni neki, akkor következik a végelgyengüléstől való kimúlás — az elképzelhető legjobb halálnem, viszont nem ez a játék célja... Szóval a tükör felvétele után inkább távozzunk a házból. Menjünk vissza a mulató elé, ahol az imént eltitkolták előlünk, hogy onnan keletre is lehet menni. A város főterére jutottunk. Megint mehetünk egy pár irányba, de kezdjük mondjuk a látogatást az észak felé lévő irodaháznál. Sajnos a bejárat mellé itt egy őrt is elhelyeztek, aki nem

nagyon akar beengedni bennünket. Ki kell tehát füstölni az urat: először LŐ ŐR (hát nem visszalőtt a bolondja?!), aztán DOB GÁZBOMBA (40%). Ez megtette a hatását, mert nemsokára kitántorog az ajtón, elterül és mi szépen elhelyezzük egy bokor alatt (ha rögtön gázbombával nyitunk, akkor sajnos az őr úr visszadobja nekünk és az kellemetlen — tehát egy lövést mindenképpen le kell nyelnünk tőle). Az erőnlétünk egy kicsit megcsappant — mielőtt bekukkantunk az irodaházba, elmegyünk feltölteni. Menjünk vissza tehát az előbbi helyszínre és ott forduljunk kelet felé, a Central Parkba. Itt egy pad álldogál hívogatóan, de inkább továbbmegyünk észak felé, ahol egy kútra lelünk. Mindenekelőtt igyunk egy sort (**Lemaradt az ékezet! — CoVboy**) és az életerőnk visszamegy 50%-ra, majd ezután töltsük fel az üveget is vízzel (TOLT UVEG). Most már visszatérhetünk az irodaházba.

A hallból egy folyosó indul észak felé, nyugatra pedig az őrszobát láthatjuk. Először is az utóbbiba látogatunk be. Hál'Istennek őrök már nincsenek, viszont van itt mindenféle földi jó, főleg egy piros szekrény a falon. Mivel a szekrényhez nincsen kulcsunk, kénytelenek leszünk kissé drasztikus módszerrel kinyitni (LŐ SZEKRÉNY — 42%). Egy piros gombot találunk benne, amin ugyan semmi különös nem látszik — mindenesetre biztos, ami biztos alapon tegyünk úgy vele, ahogy a gombokkal szokás (NYOM GOMB — 48%). Látszólag nem történt semmi különös, de azért jól jön még ez a későbbiekben...

Menjünk vissza a hallba és nézzük meg, hogy mi van az észak felé lévő folyosón. Két ajtó nyílik kelet és nyugat felé, mindkettő egy-egy szobába. Kezdjük mondjuk a keletivel. Egyből találunk egy kést, de az asztalt vizsgálva is boldogság önthet el mindenkit: fiókos! Ott pedig mindig van valami useful stuff (HÚZ FIÓK). Na tessék: egy fülhallgató! Most nézzük a másik szobát: itt az asztalt vizsgálva egy radír, a fiókot húzgálva pedig egy tubus ragasztó költözik be tárgyaink sorába (51%). Haladjunk tovább a folyosón észak felé és egy számzáras ajtót, valamint egy faliszőnyeget találunk. A számzárnak bizonyára jót tesz egy kis folyadék: ÖNT VÍZ SZÁMZÁR — sistergés hallatszik és az ajtó kinyílik (meg 53%). Most már mehetünk erre is, de előbb egy másik irányba kukkantunk el. A falon lévő szőnyeg nagyon szép — ha lerángatjuk onnan (HÚZ SZŐNYEG — 54%) sokkal szebb is lesz, mert egy titkos folyosót lelünk mögötte. A folyosót rögtön egy páncélajtó zárja el, de az ilyen nyílászárók nagyszerűen nyithatóak bármilyen sorozatból származó plasztikbombával (R PLASZTIK AJTÓ — 55%). A bomba felrobbantására egy lövés kínálkozik célszerű megoldásnak, de előtte tolassunk vissza dél felé, mert ha az ajtóval együtt mi is felrobbanunk, akkor az csak félsikernek könyvelhető el (LŐ PLASZTIK — 57%). Na ez is megvolna, mehetünk át a páncélajtón ütött lyukon.

Itt megint kétfelé mehetünk, kezdjük mondjuk a nyugat felé vezető ajtóval. A könyvtárba jutottunk, ahol egy könyvespolc és néhány asztal vonja magára a figyelmünket. Az asztalt vizsgálva egy füzethez lesz szerencsénk, ami fotonzárkatalógust tartalmaz — jól hangzik, majd keresünk hozzá fotonzárat is. A könyvespolcot vizsgálva viszont sokkal érdekesebb dolog történik... Nahát... Ejnye, no...

Miután ismét megvizsgáltuk, egyszerre csak egy átjáró tárul fel előttünk és egy NAGYON titkos laboratóriumba kerülünk, ahol különféle ismeretlen rendeltetésű szerkezeteket találunk. Mihelyt elindulnánk kelet felé rájövünk, hogy a szerkezetek fotocellák és mivel észrevettek bennünket, buktuk a játékot, mert némi ideggáz érkezik a légtérbe... Segítséget kérve, azt a kérdést kapjuk, hogy nincs-e bennünk valamilyen kis hiúság — aha, az úgy már mindjárt más, hogyne lenne! (HASZNÁL TÜKÖR — 60%) A NAGYON titkos labor másik oldalán egy asztalt látunk, azon pedig egy hipnokristályt. Bizonyára hasznos dolog, bár fogalmunk sincs mi lehet az — persze azért elvisszük ezt is. Itt segítséget kérve, azt az infót kapjuk, hogy István a múlt héten átrendezte a szobáját — OK, akkor mi is így teszünk (TOL ASZTAL — 62%). Nicsak, nicsak: egy lépcső nyílik az asztal alatt (természetesen ez is nagyon titkos). Ballagjunk le rajta és egy SZUPER TITKOS raktárba kerülünk, ahol egy csomó láda hever szanaszét. Mindegyik üres. Ismét az eddigiekben jól bevált gyakorlathoz folyamodunk: segítség! **"Türelem rózsát terem!"** Jó, akkor VÁR. Ha rózsát nem is, de egy liftet termett a nagy türelem és egy HYPER-SZUPER-TITKOS (**Meddig ragozzuk még?! Gigáig?! — CoVboy**) laborba keveredtünk. Az asztalon egy megabomba (ide vele!), a falon egy gomb. Természetesen mindenki rögtön nekiesik, hogy végre meg lehet valamit nyomni. Csak tessék, csak tessék — egy kis jópofi... Most már nincs tovább út errefelé, mehetünk vissza a számzáras ajtóhoz (FEL, FEL, ♪ ti rabjai a földnek...♫ ♪, NY, D, K, D, D, D).

A számzáras ajtó mögött egy szépen fejlett zöldség mosolyog egy cserépben. V NÖVÉNY és 63%, mert egy poloskát találtunk (nem olyan, amilyen mászik, hanem olyan, amelyik hallgat — ráadásul le). Menjünk tovább a déli ajtón. Gyönyörűen berendezett iroda, ahol csodálatos asztal van, nagyszerű huzigálni való fiókkal — aki gyorsan meg akar halni, az csak huzigálja nyugodtan a fiókot, életerős egyéneknek egy kis biztonsági óvintézkedést javaslunk. Először is vizsgálgassuk meg az ablakot és kiderül róla, hogy a párkány alatt egy vezeték fut — azaz most már csak futott (VÁG VEZETÉK — 65%). Most például nem ártana felmászni az asztal tetejére, ahol a lámpákat megvizsgálva kiderül, hogy az egyik mellett egy kis lyuk van. Hát akkor ebbe most bele is tömünk egy kis radírt (TÖM RADÍR LYUK — 67%). Most már le lehet mászni az asztalról és belekukkantani abba a fiókba (se vészcsengő, se ideggáz). Hopplá, egy iránymodult találtunk (mi a szösz lehet az?). Azonkívül csapdába kerültünk, mert bezáródott az ajtó is. Nem baj, a bátor kalandor minden helyzetben feltalálja magát (meg egyébként is igen nagy öröm más ablakát betörni): TÖR ABLAK VASRÚD és már ki is szökkenhetünk rajta (UGRIK ABLAK — 70%). A kertben felszedhetjük a zajos kijutás eredményeképpen összegyűlt üvegcserepeket és mehetünk tovább nyugat felé, vissza az irodaház kapuja elé.

Itt mindenekelőtt tegyük le a pisztolyt és haladjunk egy darabig dél felé (a reptér őrei habozás nélkül lelőnek, ha fegyvert látnak nálunk). Amikor a reptér betonján állunk, kérjünk segítséget és István barátságosan közli, hogy menjünk dél felé... Miután visszatöltöttük az utolsó állást, inkább innen a keleti iránynál maradjunk. A pilóták pihenőjéhez érkezünk. Odabent egy kódmodult lelünk. Miután felvettük, menjünk át a tartályokhoz (NY, NY, DNY). A segítség azt mondja, hogy nehogy rossz csapot nyissunk ki — ja, hát akkor NYIT CSAP (72%). Szép sűrű füstöt sikerül generálnunk (azt láttuk Mary ablakából). Most kóricálunk egyet a konténerek között (K, D, D), mígnem egy lezárt konténerhez nem érkezünk. Egy kartonlap van felragasztva rá. A lapon egy űrállomás kódja van (tegyük fel oda akarunk éppen menni), szóval vegyük magunkhoz (LESZED LAP — 74%). Menjünk vissza észak felé és onnan nyugatra. Itt szintén egy konténer van: ez viszont nyitott, azaz bele tudunk mászni. Nagyszerű, akkor ezzel fogunk utazni! Ragasszuk rá a lapot (RAGASZT LAP KONTÉNER — 76%) és másszunk bele. Be is pakolnak szépen bennünket a szállítóűrhajóba és elpotyázunk egyelőre ismeretlen célunk felé... Hogy az utazás közben ne unatkozzunk, István elmeséli, hogy csak akkor írja meg a folytatásokat, hogy ha ezt a részt jó sokan megveszik (**Hihi, gazdaságos ötlet! Bevezetjük a CoV-nál is: a következő szám csak akkor jelenik meg, ha ebből már eladtunk legalább százezret!... — CoVboy**)

Nemsokára szépen kimászunk a konténerből. A segítség azt mondja:**"Fogadjunk, hogy eltévedsz!"** — nem kell vele fogadni, majdnem biztos nyerő. Megint egy útvesztő á la Rátkai. Valahogy a zsilipbe kéne elkeveredni (valahol nyugatra kell menni) — ezzel mindenki szórakozzon maga, sok cseresznyét kívánunk hozzá... A zsilipről kiderül, hogy ez is számzáras. Sajnos az összes vizet belelocsoltuk az előbbi számzárba, szóval most egy másik megoldáshoz kell folyamodnunk: a poloskát fogjuk beletenni (R POLOSKA SZÁMZÁR). Majd lefüleljük a kódot, amikor kinyitják... Egyelőre menjünk vissza az előző helyszínre és forduljunk nyugat felé. A fenébe, még egy ajtó! Ez most nem szám-, hanem fotonzáras. Hopp, akkor van füzetünk hozzá! Olvassuk meg, mit mond az írás róla (OLVAS FÜZET — 80%). Kikeressük az ajtóhoz tartozó zárszerkezetet, majd KÉSZÍT FOTON és máris nyitva áll az ajtó (82%). A hajó irányítótermében vagyunk és nagy szomorúságunkra a hajó automatikus irányítással halad. Ez tarthatatlan állapot: a kezelőpultot megvizsgálva két nyílást látunk — az egyikbe a kódmodult, a másikba az iránymodult kell beraknunk (86%) és a hajó máris irányt változtat. Menjünk most vissza kedvenc helyünkre (K, K, K) és vegyük fel a fülhallgatót (VISEL FÜLHA). Most töltsük el valahogy az időt addig, amíg meg nem érkezik az űrhajó (például adjunk ki néhány S parancsot). Nemsokára bedokkolunk. A fülhallgatóban halljuk, ahogyan nyitják a számzárat. Menjünk be a bázisra, az ajtó most már nem állja utunkat (NY, É, NYIT AJTÓ, É).

Cauchy állomásának a bejárata kétfelé ágazik: induljunk mondjuk északnyugat felé, ahonnan egy ajtó nyílik nyugat felé. A szobában egy űrruhára lelünk, amit felvétele után rögtön magunkra is ölthetünk. Menjünk vissza a folyosóra és tovább északkelet felé. Északra a változatosság kedvéért már megint egy zsilipajtót találunk. Természetesen ott van mellette a gomb is, amire rögtön rá is tapadhatunk és mehetünk tovább észak felé. Az űrállomás külső részén vagyunk, keletre egy lézerágyú áll. A lézerágyút belülről irányítják, de egy Rátkai-tipp szerint (ld. CoV 8) visszafelé is elsülhet. Rakjuk rá tehát a megabombát (R MEGAB LÉZER — 89%). Nagyszerű: ha áramot kap a mozgató mechanika, beindul a detonátor is... Menjünk vissza a bázisra és zsilipeljünk be egy kis gombnyomkodással.

A folyosóról menjünk délkelet felé, ahol egy szellőzőrácsot találunk. NYIT RÁCS (90%) és így bemászhatunk a nyugat felé nyíló szervizcsatornába. Másszunk tovább, majd LE. Megint egy ajtó elé pottyantunk vissza. Menjünk át az észak felé vezető ajtón... Ha sikerült, az őrök pihenőjébe kerülünk, ahol egy dobótőr és egy napszemüveg kerül be a leltárunkba. Most egy kis gyakorlás következik (GYAKOROL — 94%): célbadobálunk a tőrrel és nemsokára minden dobásunk hajszálpontosan talál — erre nemsokára szükség is lesz. Menjünk vissza a folyosóra és forduljunk kelet felé. Jaj, de kellemetlen: az őr kérdezés nélkül lelőtt bennünket. Na nem baj, legközelebb majd beálcázzuk magunkat egy napszemüveggel (VISEL SZEMÜVEG). Abban nem fog felismerni bennünket és egy ÖL ŐR (95%) után mint felesleges holmit le is engedhetjük az első utunkba kerülő szemétalagúton. Mehetünk tovább észak felé. Na, itt megint jön egy Rátkai-féle útvesztő. Kellemes bolyongást... mindaddig, amíg valamelyik helyszínen közeledő zúgást nem hallunk — ott MÁSZIK FA (96%). Éppen hogy el nem gázolt bennünket egy közeledő fűnyíró... — micsoda szerencse! Innen menjünk észak felé (vissza a bázisra) és onnan tovább nyugat felé. Már megint egy őrbe sikerült botlanunk, aki közeledtünkre lassan előhúzza a fegyverét... Az egyetlen esély az életben maradásra a DOB TŐR ŐR. Erre szépen el is fekszik, mi meg bemehetünk az ajtón keresztül a konyhába. Itt néhány süteményt találunk, valamint egy szakácsot: a süteményeket eltesszük, a szakácsot meg leütjük (ÜT SZAKÁCS — 99%), mert szükségünk van a ruhájára (VETKŐZTET SZAKÁCS). Nyugatra ismét egy őrbe botlunk, akit most kivételesen nem teszünk el láb alól (nincs esélyünk ellene a süteményekkel felfegyverkezve), hanem beszélünk hozzá (BESZÉL ŐR). Mivel szakácsnak néz bennünket, szépen beenged a főnöke szobájába... Cauchy döbbenten mered ránk, de ne foglalkozzunk vele, hanem rohanjunk a mentőkabinhoz és INDÍT MENTŐ. A bolond úgyis le akar lőni majd bennünket — és a lézerágyún ott mosolyog a megabomba... Nem baj: így jár mindenki, aki ártatlan embereket úgy ébreszt fel, hogy szétlövi a házukat!

Hát ez volt akkor az első rész, a következő számban folytatjuk. Köszönet a teljes megoldásért **Benke László**, budaörsi olvasónknak!

Larry 2.

A múltkori számunkban megkezdett **"QUEST-elődést"** most a **Sierra on Line LARRY**-sorozatának második részével folytatjuk. *Larry-t* (Larry; Larry Laffer) valószínűleg nem kell bemutatni az Amigások táborának, hiszen már a harmadik részben hajkurássza a földkerekség nőnemű lakosságának nagy részét. Az első részben (**LAND OF LOUNGE LIZARDS**) ugyan már rátalált egyszer szíve hölgyére egy szálloda tetőteraszán és sikerült is őt megszereznie egy alma segítségével — viszont a szerelem múlandó, *Al Lowe*-nak (ő a felelős a **LARRY**-játékokért) újabb marhaságok jutottak az eszébe és a **Sierra**-nak is élnie kell valamiből: így tehát "Lezserruha Larry" tovább keresi a szerelmet, különböző rossz helyeken (**LOOKING FOR LOVE IN SEVERAL WRONG PLACES**).

Az introból kiderül, hogy mik történtek a **LARRY 1.** óta: Larry-t látjuk az Eve nevű hölgy háza mellett, amint a ház körüli munkákban próbálja hasznossá tenni magát: éppen füvet nyír. (**Ahogy így elnézem, valószínűleg ő is fog mosogatni... — CoVboy**) Nemsokára egy piros cabriolet-ben begördül a garázsba az imádott hölgy is, akit Larry örömmel üdvözöl. A hölgy nem nagyon akarja megismerni, viszont érdeklődik, hogy vajon miért foglalkozik a pázsit hosszának csökkentésével? Larry csodálkozik, hogy nem ismeri fel a drága — hát nem emlékszik a **LARRY 1.** végére és a drámai befejező képsorokra?! Rövid vita keletkezik arról, hogy Larry tulajdonképpen mit is keres itt, aminek az a vége, hogy Eve teljes 5 percet ad hősünknek, hogy eltűnjön a házából — és az életéből. Szavainak úgy ad nyomatékot, hogy Larry-re uszítja ronda fekete kutyáját, aki meglehetősen ismerősnek tűnik (szintén a **LARRY 1**-ből) — pont ugyanazt csinálja, amit az előző részben többször láthattunk tőle.



△ ***Hát nem kidobott?!***

Időközben a távoli *Nontoonyt Island*-en ("Nemmaéjjel sziget"?), valahol a Csendes-óceán déli részén, mint már oly sokszor, ismét szokatlan természeti jelenség nézője lehet a sziget bennszülött lakossága: a szigetet hirtelen jövő sűrű köd borítja el, ami rövid idő elteltével ugyanolyan gyorsan el is oszlik. Amit a bennszülöttek nem tudnak: ez a köd arra hivatott, hogy álcázza annak az ördögien gonosz, ravasz, stb. erőnek a jelenlétét a szigeten, amelynek a neve még a legbátrabb emberekben is félelmet kelt: NONOOKEE! Az ördögi erő helikoptere szépen berepül a vulkánban berendezett hangárba, majd hamarosan láthatjuk az ördögi erő nevére hallgató doktort is, aki banánzöld pizsamát visel és egy lassú hölgy iránt érdeklődik, akinek már rég itt kéne lennie. Ezután Dr. Nonookee rövid beszélgetést folytat egy női hanggal Los Angeles-ből, amiből annyi derül ki, hogy valamit tervez a városban... Senki sem ért semmit, Dr. Nonookee legyezteti magát és szőlőt csipeget — tipikus kezdés egy **LARRY**-játékhoz, nemde?!

Szóval főhősünket Eve házánál kezdjük irányítani. A kezeléssel nem foglalkozunk, hiszen teljesen ugyanaz, mint a többi QUEST-é. A főmenüben ismét van BOSS KEY (ha a főnök bejönne a szobába), új viszont a FILTH LEVEL ("szennyszint", azaz hogy mennyire vulgáris szavakat használjon a játék) és a TRITE PHRASE (itt begépelhetjük, hogy milyen frázissal búcsúzzon tőlünk a játékban az az illető, aki már nem akar nekünk több dolgot mondani). Térképet szintén nem adunk, mert a terep nem túl nagy, mindenki hamar kiismerheti magát rajta. A leírásban nem lépésről-lépésre megoldást adunk, hanem az öt nagyobb terep (város, hajó, sziget, repülő és *Nontoonyt Island*) egyes helyszíneihez tartozó cselekvéseket fogjuk ismertetni. Hát akkor rajta!

Város

Eve háza: Mindenekelőtt ballagjunk be a garázsba (úgy, hogy Larry ne látszódjon és nézzünk körül (LOOK). Felfedezünk egy öreg nadrágot, amelyben Eve ottfelejtett egy egydolláros érmét. Lopni ugyan nem nagy dicsőség, de azért vegyük magunkhoz (TAKE BILL). Ez fogja képezni anyagi bázisunkat a jövőben. Több teendőnk ezen a helyszínen egyelőre nincs, de később még vissza kell jönnünk ide egyszer (miután megnyertük a hajójegyet): addigra Eve bezárja a garázst és két kukát tesz ki a sarokra. Az egyikben turkálva (LOOK BIN) fogjuk megtalálni az útlevelünket (TAKE PASSPORT), amely nélkül a jegyszedő nem enged felszállni bennünket a hajóra.

▽ ***Nőt akarok! NŐT AKAROK!***



Quiki Markt: a város egyik áruháza, amelynek érdekes módon nincs ajtaja. Talán ennek köszönhető, hogy éjjel-nappal nyitva tart. Itt is kétszer kell majd vizitelnünk: először az egydolláros érmével, legközelebb pedig azután, hogy felváltottuk az egymillió dolláros bankjegyet. A pult mögött csinos szőke lány álldogál és rettenetes déli akcentussal beszél. Cseveghetünk vele egy kicsit (háromszor TALK GIRL), mert elég szórakoztató beszélgetés lesz — de Larry-nek valahogy megint nem sikerül összeszednie az útjába akadó leányzót. A játékban egyébként érdemes minden nővel beszélni két-három kört (csak ezek után kezdik ugyanazt mondani), mert szédületes marhaságokat olvashatunk.

A boltban egy csomó áruval tömött polcot láthatunk, valamint az előtérben egy kólaautomatát (hatalmas pohárral) és az eladópulton pedig egy másik automatát, amelynél *Luck-O Buck-O* lottószelvényeket lehet vásárolni. Mivel az áruk sok pénzbe kerülnek, irányítsuk a figyelmünket a lottóautomatára. A felirata szerint a *Lucky Life* lottójátékon bárki gazdag lehet és — egészen véletlenül — itt lehet ilyen szelvényeket kapni. Vegyünk tehát a lánytól az utolsó dollárunkon egy szelvényt (BUY TICKET), aki rögtön a használati utasítást is megadja hozzá:"*...csak dugd bele a szelvényed a pult végén álló automatába*". A gép képernyője villogni kezd és kéri, hogy gépeljük be a 6 számunkat 100 és 999 között. Tök mindegy, hogy milyen számokat gépelünk be... Larry buzgón reménykedik, hogy ő lesz a győztes. Ez volt az első kör, most mehetünk a *Krod TV Studio*-ba.

Miután már van felváltott pénzünk, ugyanitt kell üdítőt vásárolnunk (TAKE SODA): a neve *Groteszk Korty* és a környéken ez az egyetlen italspecialitás, amit egy 32 gallonos (kb. 120 liter) szemétkukában szolgálnak fel. Egy ekkora "poharat" sokáig tart feltölteni. Egy ekkorát ÖRÖKKÉ tart feltölteni! Aztán mégis csak megtelik — és Larry zsebreteszi a 32 gallonos kukát. Távozás előtt nem árt az eladólánynál fizetni (PAY), különben mindenki megnézheti, hogyan alakul át vérengző cowgirl-lé... (**Hohohó, az az én asztalom! Larry vére költözött belém... — CoVboy**).

Krod TV Studio: A stúdió berendezéséhez a bejárati ajtón kívül további két ajtó, valamint egy titkárnő tartozik. Az ajtókat hiába nyitogatjuk ("Az egyetlen ajtó, amit kinyithatsz, az az, amelyiken bejöttél!"), tehát marad a lány: ha megnézzük, kiderül róla, hogy egy ronda kék rágón csámcsog és mi mindig szexinek találjuk az otromba nőket (bár mi minden nőt szexinek találunk). A beszélgetés is csak annyi eredményt hoz, hogy a lány érdeklődik, miben segíthet. Mutassuk meg tehát neki a lottószelvényt (SHOW TICKET). Larry érdeklődik, hogy talált-e valamelyik száma a szelvényről a sorsoláson? Ezt ugyan a lány nem tudja megmondani (elkeverte valahol a szemüvegét), viszont elmondja fejből a nyerőszámokat és megkérdezi, hogy a mi szelvényünkön melyik számok szerepelnek. Hihi. Jó. Diktáljuk be neki ugyanazokat a számokat, amiket ő mondott. A lány csodálkozik, hogy telitalálatunk van és elszalad, hogy azonnal szóljon az igazgató úrnak. Addig is kinyitja nekünk a *Zöld Szoba* ajtaját, hogy ott várakozhassunk és biztat bennünket, hogy nem kell lámpalázasnak lennünk: a tv-showban csak pármillió ember fog látni bennünket... A *Zöld Szoba* szórakoztató hely (egyébként még véletlenül sem zöld benne semmi): a falakon művészek poszterei, modern festmények és monitorok (érdemes megnézni őket). Üljünk le a háttérben lévő padon (SIT) és várjunk. A bal oldali ajtó nemsokára kinyílik: megjelenik egy kissé nőies típusú "férfi" és közli, hogy már mindenki csak ránk vár. Mielőtt bármit válaszolhatnánk még hozzáteszi:"*Na gyerünk már, cukipofa, rajtad a sor!...*" Jézusmária, hova kerültünk?! Mindegy, azért álljunk fel (STAND) és menjünk utána. A stúdió, ahova érkezünk, ugyan nem úgy néz ki, mint az, ahonnan a lottósorsolást szokták közvetíteni — mindenesetre Larry leül, mert a hangosbeszélő szerint 5 másodperc múlva kezdődik az adás. A Biff Barf névre hallgató műsorvezető (taps) nemsokára be is konferálja a *Randevú Szerviz* nevű vetélkedő legújabb adását Hollywood-ból (taps) és bemutatja a mai adás "agglegényát": Barbara Bimbo, a kaliforniai Légfej városából (taps). Barbara kedvenc szórakozásai a számítógépprogramozás, szokatlan turmixok készítése és idősebb férfiak szívének fájdítása... (taps). Ezután következik a vetélkedő "agglegények" bemutatása — hasonló elmés módon (az egyiknek a hobbijai közé tartozik a tv-operákat teljesen lehalkított tv-n nézni). Larry neve helyett viszont valami Raguka Sing Songh-ot emlegetnek, amit Larry ugyan nehezményez, de a műsorvezető megnyugtatja azzal, hogy neki teljesen mindegy, hogy hogyan kell szólítania. Ezután az okos Barbara elkezdi feltenni a vetélkedő elmés kérdéseit (a "you know"-kat és "like"-okat kihagyva még értelme is lehet egy-egy mondatának). Az egyik elgondolkodtató kérdése például — szabad fordításban — így hangzik:"*Hát ha mondjuk te tudod egy rovar volnál és ha mondjuk én tudod egy virág lennék, akkor mondjuk milyen rovar lennél tudod és mondjuk milyen virág lennék én tudod...*". (**A helyes válasz:"Hornet and cactus"... — CoVboy**). A másik két "agglegény" hasonló égbekiáltó marhaságokat válaszolgat — ha rajtunk a válaszadás sora (a kamera minket mutat) válaszoljunk azt, ami jól esik. Bármi jó — Barbara úgyis bunkónak fog nevezni bennünket és teljesen oda van a másik két fickó válaszaitól (igen szórakoztató, amit Larry közben magában gondol). A kérdezgetés végén teljesen demokratikus eredményhirdetés következik: Barbara kiválasztja a győztest (vagyis hogy kivel fog elutazni a szexturnéra). Talán mondani sem kell, hogy

tévedésből Larry számát írja a papírra, így tehát mi fogjuk megnyerni vele az utazást (ami ellen persze vadul tiltakozik) — de hát a szabály az szabály: az első választás érvényes. Ezután Larry ismét kivonul a *Zöld Szobába*. Nemsokára megjelenik a zöld ruhás homokvár és átadja nekünk a hajójegyeket.
Üljünk le megint és várakozzunk. Nemsokára a jobb oldali ajtó is kinyílik és egy hölgy közli velünk, hogy már mindenütt kerestek bennünket. Kövessük tehát a hölgyet is a másik stúdióba, ahol szintén egy Tv-show zajlik — kivételesen az, amire hivatalosak vagyunk a lottónyeremény miatt. Belépőnk után az érdekes stílusban konferáló műsorvezető közli, hogy most nincs idő a szokásos bevezető csevegésre, forgassuk meg azt a szerencsétlen kereket. Larry — tudván, hogy Amerika (és Magyarország) összes animált 3D arcade/adventure-rajongója neki szurkol — idegesen közelebb lép és megpördíti a kereket. Huss! — meg is áll a főnyereményen. A kamera megint a legszebb arckifejezéssel kap el bennünket. Egyébként megnyertük az eddigi legnagyobb nyereményt lottó történetében: az amerikai pénzjegynyomda első egymillió dolláros bankjegyét! (Ránézésre úgy másfél méter lehet.) Szóval most már van nő, van pénz — mi kell még?! (**Megmondjam? — CoVboy**) Mehetünk is ki. (És gondolkodhatunk azon is, hogy hol fogunk felváltani egy ekkora címletű bankjegyet...).

Molto Lira: Ez egy szolid butik a felső tízezernek — azonkívül az egyetlen hely, ahol fel tudjuk váltani az egymilkós bankjegyet. A pultnál egy "Latino Bambino" (vagy inkább Latina Bambina?) álldogál, aki meglehetősen idegesen kopogtatni kezd az ujjaival az asztalon. Szóba elegyedve vele (TALK GIRL) Larry előtárja, hogy mostanság ő elég gazdag. A lány kedvesen érdeklődik, hogy hány hajótársasága van? Aha. Hát akkor ez a lány nem a mi kaliberünk — inkább vásároljunk. Normális ruhát nem tudunk venni (ahhoz túl kevés az egymillió), viszont lehet kapni fürdőnadrágot féláron — mindössze 106.500 dollár (+adó) az ára, bár egy kicsit szűknek tűnik így első látásra. Akasszuk le tehát a háttérben lévő fogasról (TAKE SWIMSUIT) és fizessünk (PAY) a lánynál (ellopni sajnos nem tudjuk, mert az ajtó nem nyílik, ameddig nem fizettünk). Larry érdeklődik, hogy fel tudják-e váltani a millióját, a lány pedig csodálkozik: persze, hogy fel tudja váltani, de hogy lehet az, hogy mindössze egy ilyen triviálisan kis címletű aprópénzt hoztunk magunkkal mára? Larry szabadkozik, hogy mindössze egy milliót hord magánál, aztán a lány visszaad 893.000 dollárt. Százdollárosokban. Larry nem is bírja sokáig a számolást: inkább elhiszi, hogy jól adtak vissza és a zsebébe süllyeszti a hatalmas gombóc százdolláros köteget (WAD O'DOUGH). Most már mehetünk vásárolni...

Swabs Drugs: Itt mindenféle löttyöket árulnak, de csak egyetlen dolog hívja fel Larry figyelmét — egy üveg SFP-90 napolaj. A bal oldali polcsor túloldalán van (TAKE SUNSCREEN). Lopni itt se lehet, szóval fizessünk a szotyit rágcsáló eladónak. Vissza természetesen ez sem tud adni a százasból, viszont felhívja a figyelmünket, hogy nyugodtan adhatunk neki nagy borravalót. Larry-nek a pénz nem számít...

Hairy Reams: Ez Hollywood egyik leghíresebb fodrászának hajvágó szalonja — ő talán segíteni tud a hajzatunkon (vajon mi baja lehet a hajunknak?). Beszélgetni nem nagyon akar velünk: épp elég neki, amikor a vendégeivel beszélget hajvágás közben — miért beszélgetne velük, amikor nem vágja a hajukat? Szóval üljünk csak le a székbe (SIT). Rögtön egy tükröt nyom az orrunk alá, hogy emlékezhessünk rá, milyenek is voltunk — mire elkészül a makrobiotikus hajhullámosítással, úgysem fogunk magunkra ismerni! Aztán nekifog... Ráadásul még kommentálja is, mit csinál... (Közben Larry-ben különféle képzetek jelennek meg az új hajáról, tengerparti nudista rohangálásról az új szerelmével — végül egy Brutus nevű fekete kutyáról, aki már megint...). Na már készen is volnánk! Egy pillantás a tükörbe: óóóóóóh! Micsoda változás! *"Mondja, most honnan látszik, hogy engem a makrobiotikus stílusban kezelt?"* — mire a fodrász: *"Az árából!"* Larry fizet, mint a köles és már mehetünk is. Ide egyébként csak azért kellett bejönnünk, hogy kinyisson a hangszerbolt.

Ye Olde Ethno-Musicology Shoppe: Ez a bolt mindaddig zárva tart, amíg meg nem szerezzük a hajójegyet, az úszógatyát, az üdítőt és a napolajat, valamint meg nem nyiratkozunk. Ha ezek után odamegyünk, akkor a boltot végre nyitva találjuk. Elméletileg egzotikus hangszereket árulnak itt, bár Larry csodálkozik rajta, hogy melyik etnikus szubkultúra használhat elektromos erősítőket és dobfelszereléseket. Mindenesetre elegyedjünk szóba az eladóval — aki természetesen nő (TALK GIRL). Larry — ki tudja már hanyadszor — előadja, hogy ő Larry, Larry Laffer, mire a lány spanyol (és spanyolosított angol) nyelven válaszol valamint úgy tesz, mintha felismert volna valahonnan bennünket. Nahát, több sem kell Larry-nek: rögtön eszébe jut, hogy a gimnáziumban vett néhány spanyolórát — itt az ideje, hogy leporolja a "nyelvtudására" rakódott piszkot és felfrissítse egy kicsit. Először is megpróbálja érzékeltetni a lánnyal, hogy milyen hihetetlenül jól néz ki (hál'Istennek alul szinkronizálják angolra): *"A füleid a bálna mellére emlékeztetnek!"* Huuuuuhhh! Hát megy ez! A lány arca felderül (de jól is beszélünk spanyolul!) és már válaszol is: *"Igen, de holdtölte van és te egy chihuahua vagy."* Ajjaj: beszélni egy dolog, de megérteni az egy másik! Larry nem ért egy kukkot sem, de ez abszolút nem zavarja a lány behálózásának folytatásában: *"A golyóstollam hosszú, kemény és sárga."* (**Hihihi, Larry kínál? — CoVboy**). Szörnyű szóáradat zúdul ránk, amiből — legalábbis számunkra — kiderül, hogy ezek az iszonyú sületlenségek véletlenül titkos jelszavak voltak: a lány Dr. Nonookee ügynöke és nála van egy mikrofilm az USA legtitkosabb vállalkozásának, a szupervezetőknak kutatási eredményeiről. A mikrofilmet egy ősi perui onklunk-ba rejtette, amit most odaad Larry-nek, hogy juttassa el Dr. Nonookee-hez. Felhívja még a figyelmet arra is, hogy a dolog nagyon érdekli a szovjet titkosszolgálatot és nem lesz nyugtunk az ügynökeiktől. Larry persze egy árva kukkot sem ért az egészből — mindenesetre magához veszi a szörnyű kinézetű zeneszerszámot és távozik. Egy kissé idióta intermezzo következik: az utcasarkon már ott áll egy gyanús kinézetű autó, mellette pedig egy szintén gyanús kinézetű fickó. Az újdonsült onklunk-tulajdonos boldogan távozik jobbra, a gyanús figura pedig rögtön a nyomába is szegődik (feltűnés nélkül, persze). Szóval Larry jobbra el — aztán Larry balról be! Azaz ez már nem is Larry, hanem az az ügynök, akivel a spanyol lány összekevert bennünket. Kérdőre is vonja az ügynököt, hogy mit keres már megint itt — az ügynök meg a lányt, hogy miért nem mondja a titkos jelszavakat. Végül sikerül kisütniük, hogy baj van: a lány értesíti Dr. Nonookee-t, hogy küldje ki azonnal az ügynököket, a fickó pedig szemmel tart bennünket, amíg le nem csaphatnak. Nagyszerű: most már két ügynökcsapat kerget bennünket. De legalább végre visszakaptuk a vezérlést.

A városi teendőink ezzel véget is értek. Mire megszerezzük az onklunk-ot, a kikötő mólójához is beáll a *Szerelemvödör* nevű óceánjáró és beszállhatunk. Ha a kikötő felé azon a helyszínen keresztül megyünk, ahol a kapualjakban néhány részeg heverészik, akkor egy barátságos figura felajánl nekünk egy húzást az üvegéből — elegendő csak YES-t válaszolni neki és mindenki megnézheti, hogy milyen hatással van Larry-re a dolog (valamint megtudja, hogy ez KGB- vagy Nonookee-ügynök volt-e).
Még egy percre maradjunk a városnál: azon a helyszínen, ahol a felhőkarcolók állnak, a távolban 1-2 pixelnyi alakok mozognak. LOOK GIRL parancsra 1 plusz pontot kasszírozhatunk — dicséretképpen, hogy ilyen távolságból is észrevettük, hogy nő... A stúdiótól jobbra lévő helyszínen, ugyan csak egy fakerítés és egy szemétláda van, de ott is érdemes megállni egy percre: a fakerítésen van egy lyuk, amelybe belepillantva (LOOK HOLE) 1 pontért észrevesszük, hogy *"a kerítés túloldalán valakik éppen* **POLICE QUEST**-*et játszanak. Milyen jó is lenne köztük lenni!"* A szemétláda és a fal között szintén érdemes megállni egy másodpercre — máris könnyebben folytathatjuk az utunkat...
A mólónál a *Szerelemvödör* egyik matróza és néhány magáról megfeledkezett sirály várja az utasokat. Mutassuk fel neki (nem a sirálynak — a matróznak) a jegyünket és az útlevelünket (SHOW TICKET). (Ha útlevél nélkül jönnénk, a hajó itt is hagyna bennünket.) A matróz bosszankodik egy sort, hogy megint egy ingyenes jeggyel utazó érkezett, aztán elmeséli, hogy a kabinunk az F fedélzeten lesz (ez a legalsó), leghátul: nagyszerű lehetőség, hogy halljuk a diesel-motorok "halk" duruzsolását... Hát akkor mehetünk is fel a hajóra. Indulás előtt még a nyakunkba dobálnak egy csomó szerpentint — aztán Larry elhagyja Los Angelest. Vajon megtalálja végre az igaz szerelmet?...

Hajó

Itt is van jónéhány helyszín, kezdetben a kabinunk előtt álldogálunk. A hajón nagy szerepe lesz az időzítésnek: ha a kabinunkban tett vizit után nem a napozóba megyünk, hanem bármelyik más helyszínre, akkor elbuktuk a játékot. Majd mindjárt kiderül, hogy miért...

Kabin: Larry kabinja meglehetősen nélkülözi a luxust: mindössze egy ágy, egy éjjeliszekrény és egy szekrény van benne. Egyelőre érdekes az éjjeli szekrény: megvizsgálva (LOOK NIGHTSTAND) egy tál gyümölcsöt találunk, rajta az üzenettel: *"Bon Voyage, Larry. Mrs. Bimbo"* Ki a szösz lehet az a Mrs. Bimbo? Mindenesetre vegyük magunkhoz a gyümölcsöt (TAKE FRUIT). Ha távozni akarnánk a kabinból, a program rögtön meg is kérdezi, hogy meg sem nézzük, ki van a szomszéd kabinban?! Szóval menjünk csak át magunktól (OPEN DOOR). Atyaisten! A szomszéd kabin ágyán szörnyű jelenség üldögél — Bachelorette Barbara anyja! Teljesen szerelmes lett belénk, amikor meglátott bennünket a tv-ben, ellopta a lánya hajójegyét és azonnal ide sietett. Rögtön tudta, hogy mi leszünk a legpengébb dolog az életében (eltekintve persze a kedves férjétől, nyugodjon békében). Bármikor unatkoznánk az utazás alatt, jöjjünk csak át hozzá és a derék Momma majd elbabusgat bennünket... Az előadás végén lányos mosolyt próbál magára erőltetni (nem sikerül). Ha megnézzük, akkor Larry közli, hogy ő ugyan minden nőt szexinek talál — de ez esetben mégis kivételt tesz. A Momma-nak vannak egyébként további hátrányos tulajdonságai is: menjünk csak közelebb hozzá, mindjárt meglátjuk! Menjünk inkább ki a kabinjából, vissza a fedélzetre, majd vissza ismét a kabinunkba. Most át fogunk öltözni úszónadrágba (CHANGE SUIT) — persze előbb álljunk be a szekrény mögé, mert Larry szégyenlős. Menjünk át

▽ ***Hmmmmmmm... (sóhaj)***



a Momma szobájába — ha mázlink van, akkor most eltűnt valahová és szabadon kutathatunk a holmijai között. Csak imádkozzunk, hogy vissza ne térjen közben... Az éjjeliszekrényét kinyitva (OPEN NIGHTSTAND), megtaláljuk a varrókészletét, amit magunkhoz veszünk (TAKE KIT). Aztán tűnjünk el innen gyorsan, mielőtt a Momma visszatérne...

Larry kabinjába még vissza kell térnünk egyszer: miután a napozóból visszajöttünk, cseréljünk ismét ruhát a szekrény mögött, mert a többi helyszínre csak ruhában mehetünk. Fontos, hogy soha ne vesztegessük túl sokáig az időnket és a SEWING KIT megszerzése után azonnal a napozóba menjünk — különben Larry kabinjába legközelebb belépve, a program közli, hogy leszállt az éjszaka és Larry automatikusan lefekszik az ágyára. Ejféltájban kinyílik a szomszéd kabin ajtaja és az ajtóban megjelenik a vágytól felajzott, hiányos ruházatú Momma...

Napozó: Miután úszógatyát húztunk, menjünk fel a főfedélzet jobb hátsó részén lévő napozóba. Amikor kiléptünk a napra, azonnal kenjük be magunkat a napolajjal (USE SUNSCREEN), különben Larry szénné fog égni. Néhány figura napozik a nyugágyakban, az egyik pedig a medencében sütteti magát. Testületileg ügyet sem vetnek ránk, szóval terüljünk el inkább mi is a szabadon álló napágyon (SIT). Most égtünk volna el, viszont a program közli, hogy jó ötlet volt bekenni magunkat a napolajjal. Nemsokára egy csodálatos szőke jelenség riszálja be a megfelelő testrészét a napozóba, megáll mellettünk és kiönti a szívét csekélységünknek. A lényeg, hogy csakis olyan férfira vágyik, mint mi és ugyan menjünk már el vele... (**Sose bízz egy szőkében! Különösen, ha festett... — CoVboy**) Miután kimentettük az állást, felállhatunk és elmehetünk utána megnézni, hogy mit tud nyújtani. A hely ismerős lesz az introból és egészen különleges ágyhoz lesz szerencsénk (az utána következőkről már nem is beszélve...). (**Na ugye! Én megmondtam... — CoVboy**)
Miután a lány kianimált a fedélzetről, álljunk fel és gyalogoljunk bele a medencébe. Mihelyt belepottyantunk, azonnal kezdjünk úszni (SWIM), különben Larry megfullad! Ússzunk be kb. a medence közepére és bukjunk le a víz alá (DIVE). Ha jó helyen voltunk, Larry egy nagy fejessel eltűnik a habokban. A medence alján egy bikini felső része hever. Ússzunk le hozzá, vegyük fel (TAKE BIKINI TOP), majd gyorsan vissza a felszínre. Kecmeregjünk ki a létrához és másszunk ki rajta a partra (CLIMB LADDER). Ezen a helyszínen már nincs több dolgunk, mehetünk vissza a kabinunkba visszaöltözni. Közben meg buzgón imádkozhatunk, hogy még ne legyen este, mire visszaérkezünk...

Bár: A hajó második tornyának a tetején egy nightclub található. Teli van emberrel, csak a bárpult előtt van egy üres szék. A pult végén egy szendvicstál van, teli spenótos szendviccsel, vegyünk egyet belőlük (TAKE DIP). Aki akar, leülhet a bárpulthoz és rendelhet egy italt (ORDER DRINK). A mixer meg is fogja kínálni a ház specialitásával (sok ananásszal körítve, természetesen). Volt már egy piaajánlgató ember a kikötőben — ez a másik is ugyanannak a szervezetnek az alkalmazottja...

Fodrász: Természetesen egy igazi luxushajóról nem hiányozhat a fodrászüzlet sem. A főfedélzeten van balra. Itt sem nagyon tudunk a borbéllyal csevegni, aki egyébként épp a helyiség felmosásával van elfoglalva. Üljünk tehát bele a székbe egy kis fazonigazítás reményében. Jön is a fodrász és a legújabb típusú *Jimmy Model*-parókát rögzíti a fejünkön, ami a milliomosok vágyálma mostanság (egyébként azzal mosott fel az imént). Mindössze 10.000 dollár az ára — persze csakis nekünk! Larry kissé idiótának tartja a "new look"-ot és távozás előtt le is szedi a fejéről a bolondos parókát.

A kapitány fülkéje: Fent van az első torony tetején. A kapitány a hajó kormányzásával van elfoglalva, nem ér rá ránk figyelni (ha felfigyel, ki is rúg innen). Itt megint nem túl sok vesztegetni időnk van, gyorsan kell cselekedni: a fülkének ugyanis két ajtaja van és ha túl sokáig álmodozunk, akkor a másik ajtóban megjelenik egy KGB-ügynök és megpróbál lelőni bennünket. Talán a "célbalövés" nevű tárgyból nem jelesre vizsgázott az ügynök-tanfolyamon (csak azért engedhették át, mert megtalálta a ravaszt) — helyettünk ugyanis a kapitányt fogja eltalálni a bolondja és a hajó rögtön zátonyra is fut.

A kapitány mögött egy nagy konzol áll, amelyen hatalmas kék kar található — ez engedi le veszély esetén a mentőcsónakokat. Kapcsoljuk le a kart (PRESS SWITCH) és gyorsan tűnjünk el a kabinból.

Mentőcsónak: A bárhoz felfelé vezető lépcsőről juthatunk ki hozzá. Miután a kapitánynál leengedtük a kart, menjünk ki ide, álljunk a mentőcsónak melletti részhez és ugorjunk bele a csónakba (JUMP). Miután rövid repülés után Larry megérkezett, a hajó mentőcsónakjai villámgyorsan leereszkednek a vízre.

Larry csónakja lassan távolodik a hajótól — de vajon merre tart? Ki tudja... Mindenesetre néhány előkészületet kell tennünk, mert most hosszú mozi következik az utazásról és — mivel Larry automatikusan fog tevékenykedni — eközben számos veszély leselkedik ránk. Mindenekelőtt kenjük be megint magunkat a napolajjal (USE SUNSCREEN), mert Larry ismét csak szénné fog égni; tegyük fel a *Jimmy Model* paróka/felmosórongyot (USE WIG), mert Larry-nek felforr az agyvize a naptól; dobjuk el a spenótos szendvicset (THROW DIP), mert a hőségben megromlik és ha Larry elfogyasztja, kissé el fog zöldülni tőle. Nna... Hogy repül az idő, ha az ember jól ézi magát! Jön két dicséret, hogy bekentük magunkat a napolajjal és felvettük a parókát a nap ellen, aztán Larry kicsit megszomjazik és elnyeli a 32 gallon szódát. Nemsokára pizzák jutnak eszébe, mert megéhezett egy csöppet: most enné meg a spenótos szendvicset, ha nem dobtuk volna el — így viszont horgászfelszerelést készít a Momma varrókészletéből és rövidesen teljes egy darab nyers halból álló lóncsót fogyaszt. Nemsokára egy nagy viharban összetörik a csónak, de főhősünk szerencsésen belekapaszkodik a legnagyobb roncsdarabba és partra vetődik egy ismeretlen szigeten:

Sziget

Tengerpart: A tengerparton heverészve nemsokára feltűnik egy figura, aki valószínűleg segít majd a magatehetetlen Larry-n. Hát persze: néhány kiló homokot rugdal a fejére... Így főhősünk kénytelen autodidakta módon rendbehozni magát (de jó is egy ilyen poliészter ruha!). Innen három irányba mehetünk:
• ha balra megyünk, egy nudista strandra érkezünk. A legközelebbi sziklán egy gyönyörű nő hever Éva-kosztümben és érdeklődik, hogy nem öltöztünk-e egy kicsit túl erre a helyre. Tovább beszélgetve, elmondja, hogy imádja a ruhás férfiakat és egyébként is miért nem megyünk el hozzá, satöbbi... — ezt a szöveget már hallottuk egyszer a szőkétől a hajón (ugyanoda is fogunk kerülni, ugyanazzal az eredménnyel). Szóval egyelőre nem ez a jó irány számunkra. Viszont ha már mentünk egy kört a dzsungelben és visszaértünk a tengerpartra, jöjjünk át ide: a lány addigra elmegy, viszont itt felejti a fürdőruhájának az alsó részét. Erre szükségünk lesz, ezt vegyük majd magunkhoz (TAKE BIKINI).
• ha jobbra megyünk, akkor a strand folytatására érünk, ahol két nagyszerűen "álcázott" KGB-ügynök várja, hogy — mihelyt megjelentünk — azonnal lekapcsolhasson bennünket és elvigyen egy barátságos helyre, ahol mókás dolgokat szoktak a hozzánk hasonló kapitalista disznókkal csinálni... A kijutás útja a szigetről egyébként erre vezet, csak előtte egy kissé el kell maszkíroznі magunkat...
Mivel Larry a tengerbe már nem kíván visszamenni, a jó út kiválasztása egyesélyes: le.

Dzsungel: Ezt a helyszínt vizsgálva bizonyára mindenkiben kétségek merülnek fel Al Lowe és a programot készítők gárdájának elmebeli állapotát illetően. Amit itt Larry művel, az külön szám (bár néhány poén a *Top Secret*-ből már ismerősnek tűnik). Főhősünk ugyan magától mozog, viszont itt is van egy felvehető tárgy: amikor Larry először jön be jobbról, a pálmafa melletti bokornál vegyük fel a virágot (TAKE FLOWER). Miután Larry végigjátszotta a show t, végre egy kijáratot talál, ami egy étterembe vezet.

Étterem: A bejáratnál a főpincér álldogál, beszélgessünk vele egy kicsit. Larry érdeklődik, hogy ehetne-e valamit, de mivel a főpincér nem találja a Larry (Larry Laffer) nevet a listán, arra kér, hogy üljünk le a székre (SIT) és várakozzunk, hátha valaki nem jön el az asztalt foglalók listájáról. Nemsokára bevonulnak a párok is szép sorban (meg jó hosszan), a pincér mindegyiket leülteti, jó szórakozást kíván — hát persze, hogy eljött mindegyik! De ha már ennyit várakoztunk, akkor kihozat nekünk a konyhából egy kempingasztalt. Nem kell leülni hozzá és különösen nem kell enni az ételből, amit elénkraktak! Menjünk inkább a bal oldalon lévő svédasztalhoz és vegyük magunkhoz a kést (TAKE KNIFE), ami ugyan bűzlik a sajttól, de az ne zavarjon senkit. Mehetünk is vissza a dzsungelbe, át a következő helyszínre.
Amikor másodszor járjuk végig a dzsungelből nyíló helyszíneket, akkor itt már nem lesz semmi dolgunk, azonnal vissza is fordulhatunk innen.

Vendégszoba: Itt nemsokára megjelenik a szobalány, aki azért van, hogy a kedves vendég MINDEN kívánságát teljesítse, meg egyébként is bukik az "Americano-fickókra". Hogy a helyes mederbe terelje a gondolatainkat, még azt is megmondja, hogy még szűz. (**Ja, persze! Én meg Iker vagyok... — CoVboy**) Nyilvánvaló, hogy mindenkinek egy négybetűs angol szó jut eszébe kívánságképpen — persze, hogy meg lehet, csak az a probléma, hogy az akció közepén besétál a szobába a lány bátyja is, aki kommandós és abszolút nem szereti, ha a kedves húgi Americano-fickókkal gyűri a lepedőt. Ja, géppisztoly is van nála...
Várjuk meg tehát, amíg a lány elmegy. A mosdóban egy tálban a szokásos szállodai szappanokat találjuk: vegyük magunkhoz az egész tálat (TAKE SOAP). Az ágy mellett álló éjjeliszekrényen egy doboz gyufát találunk. Ez is jön velünk (TAKE MATCH), mi pedig most mehetünk a következő helyszínre, a fodrászhoz.
Amikor másodszor jövünk ide, át fogunk öltözni bikinibe (WEAR BIKINI). Természetesen előbb el kell bújni hátul, mert Larry még mindig szégyenlős.

Most tömjük ki a bikinit a szappanokkal, ott, ahol domborodnia kell egy bikininek (PUT SOAPS IN BIKINI TOP). Most akkor előjöhetünk: hihihohohuhuhah! Larry egyre jobban néz ki... Mehetünk.

Fodrász: Hát persze, hogy a dzsungel közepén is van egy fodrász-szalon! A teendő ismét a szokásos: üljünk le a székbe. Ez most megint egy teljesen új stuffot próbál ki rajtunk: egy adag Oxydolt ken a hajunkra. Huh! Nemcsak jól dolgozik, hanem gyorsan is! — de miért nevez szőszínek a fodrász bennünket? Mindjárt kiderül: Larry-nek gyönyörű szőke hajzuhataga nőtt! Mehetünk ki és a dzsungel után megint a tengerpartra lyukadunk ki. Vegyük fel a lány bikinijének alsó részét és menjünk még egy kört a dzsungelben.
Amikor másodszor érkezünk a fodrászhoz, kivételesen nem haj-, hanem kozmetikai munkálatok következnek: a végleges szőrtelenítés nevű eljárás. Bizonyára nem túl fájdalmas, amikor az összes szőrt letépik az ember testéről — csak azt tudnánk, hogy akkor miért mászott fel Larry a plafonra?!...

Miután szőkék vagyunk, szappanokkal kitömött bikinit viselünk és legyantáztak bennünket, kecmeregjünk vissza a tengerpartra és most már át tudunk jutni a jobb oldali helyszínen lesben álló KGB-ügynökökön, sőt még néhány kedves beszólást is utánunk eresztenek. (Ha nincs kitömve a bikini vagy nem gyantáztattunk, akkor elkapnak bennünket azzal, hogy ilyen lapos/szőrös nőnek Oroszországban a helye).

▽ ***Elkapott a KGB (Kis Getto Bandája)***



Az ügynökök után Larry egy hegyi ösvényre kapaszkodik fel. Mindenki azt hinné, hogy a Sierra-játékokban már megszokott idióta arcade-rész következik és leesés nélkül kell végigvinni Larry-t. Erről most szó sincs: leeséskor megnézhetjük Larry-t a gumiembert, sőt, még plusz pontokat is kapunk a lepottyanásért! Menjünk csak végig az ösvényen. Amikor Larry eltűnik az utolsó kanyarban, megáll egy percre, hogy kifújja magát a nagy hegymászásban. Itt az idő! Cseréljük vissza a ruhánkat (CHANGE SUIT), különben elkap bennünket a repülőteret őrző két katonai rendőr (nem szeretik ugyanis, ha női fürdőruhát viselő férfiak szaladgálnak a reptér környékén). Mielőtt betöltődne a repülőtér képe, még egy kevéssé meglepő szöveget is olvashatunk: "*Csak nem képzelted, hogy megtarthatod a plusz-pontjaidat*?!" — aztán levonódnak a "leesésekért" járó pontok is.

Repülőtér: Mint már említettük, két katonai rendőr álldogál itt, akikkel nincs semmi gondunk — van még rajtuk kívül viszont két más típusú egyén is: látszólag Hare Krishna-hívők, mert kopaszok, lepedőket viselnek, rózsafüzéreket csörgetnek és mindezek mellé még táncolnak is. Persze, ha közelebb lépünk, rögtön rájöhetünk, hogy egy másik szektához (KGBishna) tartoznak és rögtön el is hurcolnak bennünket, mivel nem mutattuk fel nekik a béke és szeretet jelét. Tehát amikor közelítünk feléjük, vágjuk hozzájuk a virágot (THROW FLOWER). Na, ettől meg is nyugodnak és kianimálnak a képernyőről. Mi pedig bemehetünk a reptér előcsarnokába.
Bent három sor áll párhuzamosan a kasszákhoz. Álljunk be valamelyikbe — majd egy fél óra elteltével meg fogjuk unni, hogy mindig a másik két sor halad. Valahogy tehát ki kéne zavarni a népeket innen, hogy jegyet vehessünk magunknak... Jobbra egy finánc van, akinek fel kéne mutatni az útlevelünket és vámolni — ezt későbbre halasztjuk, mert ezzel a hosszú szőke hajjal elég kevéssé hasonlítunk arra a fotóra, ami az útlevelünkben van. Irány tehát balra. Szinte hihetetlen: itt van egy fodrász-szalon! A fodrász most kivételesen nő és Larry mindössze csak hátulról akar egy kicsit vágatni. A nő nekiesik és levágja az egészet. Egy jótanácsot is mellékel a dologhoz: *"Sose bízz egy fodrászban, akinek a haja hosszabb, szebb és szőkébb, mint a tiéd!"* Mindegy, most legalább hasonlítunk az útlevélképre. A lány kárpótlásképpen megajándékoz bennünket egy üveg hajnövesztővel, ami elég gyúlékony is.
Visszatérve a csarnokba, még mindig nem fogytak el a sorok. Menjünk tehát jobbra a finánchoz és mutassuk fel neki az útlevelünket (SHOW PASSPORT). A vámos még sorban végignézi a nálunk lévő tárgyakat és felhívja Larry figyelmét, hogy kést nem szabad egyetlen repülőgép fedélzetére sem felvinni. Larry azt hazudja, hogy majd tesz a dologról. Most bemehetünk a jobb felé vezető ajtócskán, amit a vámos távirányítással fog kinyitni nekünk. A következő helyszínen folyik a feladott poggyászok vizsgálata, átvilágítással. Az itteni finánc kevéssé veszi komolyan a feladatát, mert édesdeden szundikál. Nem baj, majd mi helyettesítjük egy darabig: álljunk a futószalag mellé és rámoljuk le a kijövő táskákat (TAKE SUITCASE). Meglehetősen sok születettség akad a kezeink közé: találunk piszkos alsóneműt, döglött macskát, láncosbuzogányt, géppisztolyt, automata gépágyút (még jó, hogy nem lehet fegyvert felvinni a gépre!...), a Sierra-játékok komplett gyűjteményét lemezen (hehe!), egy üzenetet — végül pedig egy ketyegő bombát! Larry ijedtében rögtön ki is rohan a csarnokba a táskával, közben pedig vadul kiabál, hogy mindenki tűnjön el innen, mert mindjárt robban. Abszolút nem bírtunk megijeszteni senkit — bezzeg amikor felrobban, rögtön eltűnik mindenki a jegyárusítótól! Larry aránylag épségben megússza a robbanást, leporolja a kissé összepiszkolódott ruháját. Most már végre vehet jegyet.
Menjünk oda az itt maradt lányhoz és beszéljünk hozzá. Larry kér egy repülőjegyet (az úticél meghatározása: *"Bárhova, csak el innen!"*). Örömmel hallja, hogy egyetlen jegy van már csak a következő 2 hétben induló gépekre és az adott gép nemsokára indul is. Aztán megkérdezi, hogy ha egyetlen jegy van, akkor vajon mire várt az a rengeteg ember itt az előbb — a mellékhelyiség kulcsára... Most hosszú beszélgetés következik, amelyben a jegyárus érdeklődik, hogy akarunk-e pokrócot, paplant, mozit, piát, viszünk-e magunkkal kis kedvencet, számítógépet, stb... (még jó, hogy csak egy jegy van). Larry nemsokára véget is vet a dolognak egy **"ADJA MÁR IDE AZT A ROHADT JEGYET!"** felkiáltással. Mehetünk a vámoshoz, aki most már nem nézi meg a tárgyainkat: elhiszi, hogy Larry megszabadult a késétől.
Menjünk át a futószalag mellett és a mozgójárdához érkezünk. Itt egy büféslány van és a pult melletti felirat tanúsága szerint *Blue Pate Special* a mai menü, potom 1 dolláros áron. Hát akkor rendeljünk tőle egyet (ORDER FOOD). Nemsokára hozza is. A kaját felvenni nem tudjuk, mert odaragadt a pulthoz — ellenben ha kutatunk benne, akkor kihalászhatunk belőle egy hajcsatot (TAKE PIN). A jobb oldali falnál két automata áll; a balnál repülési biztosítást vásárolhatunk. Ez hasznos lehet, vegyünk egyet (USE MACHINE). Hát persze! — mi is lehet nagyobb biztonság egy repülőgépen, mint egy ejtőernyő?! Na jó, szálljunk fel a mozgójárdára. Jó hosszú, Larry gondolatai el is kalandoznak közben egy kissé... A mozgójárda végén a tranzit található, ahol néhány ember üldögél a székeken. A számítógép mögött ülő férfi asztaláról emeljük el a ponyvaregényt, amit szabad idejében olvasna (TAKE PAMPHLET), majd mutassuk fel neki a jegyünket.

Csinos lány üdvözöl a fedélzeten (megismert a tv-showból) és a helyünkre kísér bennünket. Larry beevickél a kissé szűk helyre, végighallgatja a stewardess szokásos szövegét, ami a világ bármely gépén hallható: *"Ha tengerbe zuhanunk, akkor felesleges pánikba esni, mert úgyis mindannyian megdöglünk! Hehe, ez csak amolyan légi humor... Veszély esetén ne feledjék, hogy minket, nőket kell először menteni"* stb.). Aztán a gép felszáll és eléri az utazómagasságot, ami teljes 500 láb magasság. Vegyük magunkhoz a légibetegség esetén használatos műanyag zacskót (TAKE BAG). Sajnos egy idióta figura mellé szól a jegyünk, akinek be sem áll a szája, mióta felfedezte, hogy ismer bennünket a **LARRY** 1-ből. Ha megpróbálnánk felállni, akkor mindkét ajtóban megjelennek a stewardessek az italoskocsikkal és nem engednek elmenni bennünket (persze ha visszaülünk, azonnal eltűnnek). Pedig nem ártana valamit csinálni, mert ez a szomszéd fickó nemsokára meg fog fojtani bennünket (pedig nem ügynök, csak szimpla hülye). Adjuk neki oda a ponyvaregényt (GIVE PAMPHLET), hogy végre elhallgasson. Most már felállhatunk, a stewardess-ek nem fognak akadályozni. Menjünk át a hátsó helyiségbe, ami valószínűleg a dohányzó szakasz, mert semmit sem látni a füsttől. Álljunk a gép bal hátsó részére (Larry félig látsszon) és piszkáljuk meg a vészkijárat zárját a hajcsattal (USE PIN). Na most már nyitva a zár, vegyük magunkra az ejtőernyőt (WEAR PARACHUTE) és nyissuk ki az ajtót a nagy piros karral (TURN HANDLE, majd OPEN DOOR). A légörvény hirtelen kirántja főhősünket a gépből. Azonnal nyissuk ki az ejtőernyőt (OPEN PARACHUTE), különben a tengerbe zuhanunk és megfulladunk. Nemsokára leereszkedünk úticélunkra — a csodálatos Nontoonyt szigetére:

Erdő: A leszállás tökéletesen sikerül — pontosan bele egy erdő kellős közepébe. Természetesen fel is akadunk a fákra. Nem baj van nálunk kés, majd leszabdaljuk magunkat innen (USE KNIFE). Úgy tűnik a gravitáció itt is hat... Larry palacsintává lapul a földön, de nemsokára úgy-ahogy felépül. Ez nem vonatkozik az onklunk-ra, ami jól összetört a becsapódáskor. Nem baj, úgyis túl veszélyes volt a rakománya. A jobb hátsó fa tövében egy botra leszünk figyelmesek, amelyet bátran magunkhoz veszünk (TAKE STICK). Kijárat innen sehova sem vezet, viszont ha a bozót bal oldalán lévő bokroknak nekiütközünk, akkor egy csomó vadméhet sikerül felvernünk — ez nem egészséges, szóval inkább kússzunk át ez alatt a bokor alatt (CRAWL). Na most már mehetünk is tovább lefelé, ahol újabb életveszélyes mulatság vár ránk. Aki nem látott még anakondát lesben állni (azaz lesben feküdni) egy fán, az most láthat. Sajnos nemcsak leselkedik, hanem a nyakunkba is hullik és elnyeli szegény Larry-t — hacsak ki nem támasztjuk az állkapcsát az imént felvett bottal (USE STICK). Ez az inverz szájzár jó hatással van szegény kígyóra: el is kanyarog a föld alatti rejteke felé. Továbbhaladva jobbra azt az infot kapjuk, hogy a dzsungel talaja itt elég puha és süppedős — ez el is várható egy mocsártól. Az átkelésre a tippet a majom szolgáltatja: csak a világosabb részekre szabad rálépni.
A mocsár után egy lágyan csobogó folyóhoz érünk. Gázoljunk át rajta. Mihelyt kilábaltunk belőle, megtudjuk, hogy mi volt az a simogató érzés a vízben: néhány piranha deréktól lefelé lelegelte Larry-t. Szóval az átkeléshez inkább a fáról lógó liánok segítségét vegyük igénybe: ugorjunk fel a partnál lógóra (JUMP VINE) és amikor közel lendült a következőhöz, ugorjunk ismét. Tarzan. Tarzan Laffer. Amikor átrepkedtünk a másik partra, vegyük magunkhoz az utolsó liánt (TAKE VINE), hátha szükség lesz még rá (érdekes, hogy hova teszi az összetekert kötelet...).



△ ***Nem baj, annál kevesebbet kell leimádkozni róla!...***

A tengerpartra kilépve egy meztelen bennszülött lányt pillantunk meg a vízben, aki nekünk integet! Szerelem első látásra! Szórakoztató közjáték következik, majd rövid csókolózás után a lány bemutatkozik (**Végül is ilyenkor már időszerű... — CoVboy**). Ő Kalalau, a szigetet lakó bennszülött törzs főnökének a lánya. Azonkívül rettentő sokat beszél: a fecsegés közben szó esik sok mindenről, például Dr. Nonookee által hipnotizált és fogságban tartott törzsi szépségekről, házasságról (**Danger! Danger!! DANGER!!! — CoVboy**) — aztán Kalalau bevezet a faluba.

Bennszülött falu: Itt először nem sok dolgunk van, csak végig kell nézni a műsort. A lány összetrombitálja a falu népét a főnök kunyhója elé és kifejezi abbéli vágyát, hogy a néha kissé furcsa humorú papa megnyeri a tetszésünket. Egy ilyen nőért persze Larry átkelne a Szahara lángoló homokján, megmászná a Himalája legmagasabb csúcsait, átúszná a cápáktól hemzsegő óceánt — sőt, még egy desktop publishing software-t is hajlandó lenne megtanulni. A főnök kissé modernül öltözik a többiekhez képest és Keneewauwau-nak hívják (érdekes módon a **Sierra** főnökének a neve *Ken W. Williams*). Közli, hogy a lányát csak egy igazi férfi veheti el és próbára tesz bennünket. Már hozzák is a *Szent Pécét* (Sacred Paysee), amihez egy lábbal hajtott bicikligenerátor van installálva. (**Ezt hívják külső meghajtónak? — CoVboy**) Az első feladat nem túl kötött: egy bármilyen témájú, bármilyen hosszúságú programot kell írni assemblyben. Ezt minden adventure-játékos tudja: Larry őrült kódolásba kezd és nemsokára készen is van egy multifelhasználós, multitask operációs rendszerrel, ami csak 8088 CPU-n fut. Természetesen (?) *"Eunuchok"* névre kereszteli a terméket. A főnök látván milyen tehetséges fickóval van dolga kivisz bennünket a közeli szakadék szélére és hozzávetőlegesen vázolja a következő feladatot: *"Kelj át ezen a szent szakadékon, mássz fel a hihetetlenül csúszós jeggleccseren, haladj tovább a veszélyes utakon és végül pusztítsd el Dr. Nonookee elpusztíthatatlan vulkánerődítményét! Egyébként mondtam már, hogy a lányom még szűz?"* — ezzel távozik is, mert még le kell vezetnie a falu délutáni aerobic-edzését.
Menjünk vissza mi is a faluba. A főtéren égő tűz kialudt, felvehetjük a hamut (TAKE ASH) — csak tudnánk mire kéne használni?! Innen jobbra egy érdekes figura található: teljesen el van foglalva a kalapálással, viszont ha közelebb megyünk hozzá, akkor jól rácsap a lábunkra. A tengerparton szedjünk fel némi homokot (TAKE SAND), aztán menjünk vissza a szakadékhoz.

Vulkán: A szakadékon való átkelés módja valószínűleg nyilvánvaló: dobjuk át a liánt a szemközti fára (USE VINE) és Larry átlendül a másik oldalra. Sajnos visszaút nem lesz, mert az ág letört. A program egy kicsit beszél magában, de nemsokára abbahagyja és megengedi, hogy folytassuk a játékot. A következő helyszínen csak egy lila tököt találunk, ami nem túl érdekes, szóval nyomás tovább. Itt az ördögi gleccser néz velünk farkasszemet, ami attól olyan ördögi, hogy csúszik (mint ahogy a jég szokott általában). Viszont mindjárt nem csúszik, ha rászórunk egy kis homokot (USE SAND). Másszunk fel rajta és az ösvényen felbaktatva elérjük a krátert.
A kráterben egy lift is látható, de ezt belülről irányítják, szóval nem tudjuk használni. Van viszont egy mély lyuk a földön, ami a vulkán mélyébe vezet. Nem kell beleesni — bár így bejutunk, csak nem élve. Nyissuk ki tehát a lyuk szélén az erősen gyúlékony hajnövesztőnket (OPEN REJUVENATOR) és hogy — jobban lássunk — gyújtsunk gyufát (USE MATCH)... BOOOOOOOOOOOOM! Hasznos tanács: *"Legközelebb ha Molotov-koktélt gyártasz, akkor nem ártana tönitést is használni!"* Hát ezt az utolsó lépést (meg az utolsó utánit) már mindenki kitalálhatja magától is...

Ezek után már nincs semmi teendőnk, csak megnézni a finálét. Itt Al Lowe-ék teljesen átmentek debilbe: hogy mennyi marhaságot zsúfoltak be ide! Ezért a moziért mindenképpen érdemes végigjátszani a játékot: Dr. Nonookee szörnyű halált lel egy zongora alatt; fényes esküvő a főtéren egy tehetséges varázsló közreműködésével; "moonwalking" és romantikus tortadobálás egymás orcájába; látogatás a varázsló kunyhójában, ami természetesen — egy fodrász-szalon; és végül szende kergetőzés a tengerpart fövenyén, ahol Larry álmai is beteljesülnek. Egy bokor alatt. Még a vulkán is kitör közben. Hüpp!... Milyen szép!... Hüpp! Hüpp!... Tiszta *Claire Kenneth*-regény egy ilyen **LARRY**-játék! Mint az eddigiekből kiderült, a **LARRY 2.** a földkerekség második legidiótább játéka. Az első helyezettet **LARRY 3**-nak hívják. Ettől sem fogtok megmenekülni! (CoV 11) Végül köszönet **Tóti Gábor**, budapesti olvasónknak a leírás elkészítésében nyújtott segítségéért.

Kingdoms of England

Meglehetősen sok ember képzeletében úgy él ez a program, mint a nagysikerű **DEFENDER OF THE CROWN** folytatása vagy 2. része — pedig mindössze annyi összefüggés van a két játék között, hogy ennek az alapötletét és a témáját egy az egyben onnan lopták a program készítői. A lopott programötletek általában azért kellemesek a játékosok táborának, mert a készítők általában mindig nagyon igyekeznek, hogy mindenképpen letromfolják azt a játékot, ahonnan az ötletet vették. Hát ez ebben az esetben kevésbé sikerült...

A játék Angliában játszódik, valamikor a sötét középkorban, a XV. század elején (bár akkor már kezdett világosodni kissé). Hat konkurrens főúr éppen azon mesterkedik, hogy uralma alá hajtsa az országot. A címkép és a copyright-dumák után a képernyő felső sorában beállíthatjuk, hogy az ország területének hány százalékát kell elfoglalni a végső győzelemhez: a minimum 50%, de ha ezt a konkurrencia közül előbb éri el valaki, akkor természetesen ő lesz a győztes — és ezzel Anglia királya. Ezután a zászlót kell kiválasztanunk, amely a mi területeinket fogja jelezni, meg kell adnunk a királyságunk nevét és a DONE választása után már kezdődik is a játék. A játékot egyszerre max 4. játékos játszhatja (ezenkívül még kettőt irányít a gép), a nem a gép által irányított játékosok számát az határozza meg, hogy hány új nevet adunk meg.



△ *A D.O.C. után szabadon...*

A játékképernyő nem túl bonyolult. A képernyő nagy részét az ország aktuális részének kinagyított képe foglalja el, amelyen zászlók jelzik a tartományok tulajdonosait illetve tornyok a várakat (ha valamelyik tartományban se zászló, se torony, akkor nyilvánvalóan még nem használja senki). Ha valamelyik tartományból egy sereg éppen egy szomszédos ellenséges vagy még független tartományba vonul át, akkor kis zászlóvivő emberkék jelzik őket a két tartomány határán. A nagyított kép alatt látható a dátum és hogy az adott évben éppen hanyadik hétnél tartunk. A képernyő jobb alsó sarkában találjuk Anglia kicsinyített térképét a megyékkel, a 6 főúr területeit különböző színek jelzik (a sötétszürkét még nem foglalta el senki). Az egérrel ide clickelve tudjuk a kinagyított részt a kívánt helyre átmozgatni. A térkép felett látható annak a főúrnak a zászlaja, akin a lépés sora van. A zászló alatt a főúr neve, hány százalékát foglalta el eddig az országnak és a készpénzének a mennyisége. Ha egy körben már nem akarunk (vagy nem tudunk) további parancsokat kiadni a seregeinknek, akkor a DONE választásával játszódnak le az események.

Az irányítás tulajdonképpen a kinagyított képen zajlik. Ha egy tartományra a bal gombbal clickelünk, akkor az alsó részen megjelenik a tartományhoz tartozó info:

A NAME jelzi a tartomány nevét.

A SILVER mutatja, hogy a tartomány mennyit adózik havonta. A leggazdagabbak a déli részen lévő sík tartományok

A TERRAIN tartalmazza a tartomány földrajzi adottságait (LOWLANDS: sík; ROLLING HILLS: dombos; MOUNTAINS: hegyes).

A MOVEMENT PT USAGE az előbbi adottságból következik és azt jelzi, hogy hány mozgási pont szükséges egy hadseregnek ahhoz, hogy megtámadhassa a tartományt vagy ide léphessen (ha a szükségesnél kevesebbel akarunk ide lépni, akkor a felső sorban ILLEGAL MOVEMENT... felirat jelenik meg).

Az OWNER felirat után látható, hogy kihez tartozik a tartomány (NONE esetén még senki sem foglalta el.

Ha a tartományban van sereg, akkor alul 1-4 zászlótartó figura jelzi, hogy hány darab. A 4 zászlós emberkétől sem kell feltétlenül megijednünk, mert egy "sereg" állhat egy emberből is. Ha egy saját tartományra clickelünk bal billentyűvel, akkor a jobb oldalon nem a zászlótartók jelennek meg, hanem a tartományban lehetséges 4 hadsereg (helyőrség+3 sereg) létszámát fogjuk külön-külön megkapni. A sereg létszáma a különböző csapatrészek összesítését tartalmazza.

A seregeinknek parancsokat a tartományunkra történő jobb click-után adhatunk ki. Ezután a következő opciók között választhatunk:

ENTER TOWN: ez az opció mindig megjelenik, de az ebből nyíló menü pontjai általában csak olyan tartományban választhatók, ahol valamilyen vár is áll (minden opcióból az EXIT választásával léphetünk ki):

HIRE MEN: zsoldosok fogadása. Először ki kell választanunk, hogy melyik hadsereget akarjuk növelni, aztán vásárolhatunk gyalogosokat (SOLDIERS, 2 ezüst/db), számszeríjászokat (CROSSBOWMEN, 3 ezüst/db), íjászokat (ARCHERS, 5 ezüst/db), lovagokat (KNIGHTS, 10 ezüst/db) és felderítőket (RANGERS, 25 ezüst/db). Természetesen minél drágább valamelyik harcos, annál jobb lesz a harcban, de itt is nagyszerűen beválik a DOC-ban is alkalmazható módszer: a gyalogosok nagy tömegű bevetése. A felderítők haszna, abban rejlik, hogy ha vannak, akkor az egyébként üres tartományok elfoglalásakor nem lesznek veszteségeink (egyébként mindig van). A vásárolt sereg létszámából kivonni nem tudunk — a bal gombra eggyel, a jobbra tízzel növeljük azt a csapatrészt, amire clickeltünk. Természetesen csak annyi embert vehetünk, amennyi készpénzünk van ezüstben. Az újonnan vásárolt hadseregek is azonnal mozgathatók.

PURCHASE CATAPULTS: ez csak "otthon" jelenik meg. Katapultokat vásárolhatunk, amelyek ugyan jól jönnek ostromnál és csatában is, viszont jobban megéri inkább 25 gyalogost venni helyettük — egy katapult ára ugyanis 50 ezüst.

BUILD/IMPROVE STRUCTURE: vár építése/erődítése. Ez a pont csak a játék első köreiben jelenik meg a tartományoknál (ott is, ahol még nincs vár). Max. 200 pont erősségű várat hozhatunk létre, egy pont erődítés 5 ezüstbe kerül. Egy erős várat (és azzal együtt a tartományt) jóval kisebb védősereg is meg tud védeni a támadók ellen — a tartományokat pedig nemcsak elfoglalni kell, hanem meg is védeni a többiek ellen!

JOIN ARMIES: a tartományban lévő két sereg egyesítése (persze csak akkor, ha van két sereg a tartományban). Bal clickkel ki kell választanunk a két sereget, amely egyesül. Egyébként ha ugyanazt a tartományt két (vagy több) sereggel támadjuk meg egyszerre, akkor erre nem lesz szükség: a két sereg automatikusan egyesül.

SPLIT ARMIES: az előbbi ellentéte, hadsereg felosztása több részre. Először ki kell választani az osztandó hadsereget, majd a listában egy semleges helyre clickelni (oda, ahol egyébként a többi sereg lenne), majd eloszthatjuk, hogy melyik csapatrészből hány embert akarunk az új seregbe beosztani. A játék elején nem árt 3-4 fős csapatokra szétdobni a seregeinket, hogy amíg a szabad rablás folyik a semleges tartományokban, minél többet meg tudjunk kaparintani (adózzanak csak szépen nekünk!).

MV ARMY: Hadsereg mozgatása. A megfelelő hadsereg nevére clickelve (pirosra színeződik), megjelenik a sereg infoja: a neve, a létszáma (MEN), a katapultok száma (CATAPULTS), mozgási pontjainak a száma (MOVE-MENT POINTS, minden körben 5 ponttal kezdenek a seregek), a jelenlegi helye és hogy mozgatható-e (MOVEABLE) vagy már éppen támad egy tartományt (INVADED). Ha már kiadtunk támadási parancsot valamelyik seregnek, akkor azt most már nem lehet megváltoztatni (majd akkor érdeklődik a szándékunk komolyságáról, amikor DONE után beleütközik az ellenségbe). A kinagyított térképen egy zászlóvivő emberke jelzi a mozgatott hadsereget és arra a tartományra kell clickelnünk, ahová át akarjuk mozgatni (ez természetesen csak szomszédos tartomány lehet).

Ha ez saját tartomány, akkor azonnal eltűnik benne (onnan viszont még mindig tovább mozgatható, ha maradt még mozgási pontja), ha viszont ellenséges vagy semleges, akkor megáll a határon és csak DONE után fog támadni.

Miután kiadtuk az összes támadási parancsot, clickeljünk jobb gombbal a DONE-ra és a seregek bevonulnak a célpontokra. Ha ellenséget találnak, akkor előbb egy teljesen felesleges kérdést kapunk, hogy tényleg támadjanak-e (ENGAGE IN BATTLE) vagy megszakítsák a támadást és hazatérjenek (ABORT ATTACK, RETURN HOME). A kérdésnek ugyan lett volna értelme, ha harc közben lehet választani — de így semmi. Ha támadunk, akkor megjelenik a tudósítás a harcról:

Felül látható a támadó (ATTACKER) és a védő (DEFENDER) zászlaja, közöttük pedig az időjárásjelentés, aminek ugyan abszolút semmi köze a harc kimeneteléhez, de miért ne legyen ott?! A két oszlopban láthatjuk felsorolva a szembenálló csapatrészeket, összesítéssel a létszámról (TOTAL MEN) és a sereg teljes erejéről (TOTAL FPTS). Egy gyalogos például 1, egy számszeríjas 2, egy lovag pedig 4 pontot jelent a teljes erőben. Ha a védőknek volt váruk, akkor annak az ereje jobb oldalon látható. A bal gomb nyomkodásával játszathatjuk le a csatát. Amikor valamelyik fél összes embere elfogyott, a csata véget ér és a piros színű sor tájékoztat róla, hogy ki győzött. Aztán folytatódik tovább a többi csata. Először mindig az általunk irányított játékos(ok) lép(nek) és csak azután a többiek.

A követendő stratégia egyébként roppant egyszerű: a játék elején igyekezzünk minél több tartományt megkaparintani, hogy minél gyorsabban minél nagyobb legyen a havi jövedelmünk és — amíg lehet — építsünk 1-2 várat a gazdagabb tartományokba; az adókból befolyt pénzen mindig vásároljunk újabb seregeket vagy erődítsük a várakat; kerüljük a kétfrontos háborút: vagy már kezdetben úgy foglaljunk földet, hogy a hátunk védve legyen, vagy ha ez nem jött össze, a hátunkban lévő ellenséget minél előbb írtsuk ki teljesen; mire már csak 2-3 küzdő maradt a porondon, célszerűbb összpontosítani az erőket és minél rövidebb frontot tartani.

Amikor valamelyik játékos elfoglalt annyi területet az országból, amennyit a játék elején megszabtunk, a játék véget ér: ő lett Anglia királya. Megszólalnak a harsonák, begyalogol a győztes figura és megkoronázzák. Nagyszerű. Ennyi. Ezenkívül még van egy arcade-rész is a játékban: a program néha fogja magát és íjászversenyt rendez. Ennek eredménye ugyan semmi hatása nincs a játék kimenetelére, de biztos látták a program írói, hogy a D.O.C.-ban is voltak ügyességi részek, hát ők is összehoztak egyet. A feladat roppant bonyolult: el kell találni a céltáblát, amit egyre messzebb visznek. Az egérrel mozgatjuk az íjat, a jobb/bal gombokkal pedig az erőt szabályozzuk. A bal oldalon látható sárga nyíl mutatja a szélirányt. A nyilat a '**SPACE**' megnyomásával lőhetjük ki. Minden távolságra hármat lövünk, a körök végén pedig összesítik a pontszámunkat. Arra a program azonban nagyon vigyáz, hogy a végén nehogy véletlenül is mi nyerjünk...

Hát ez lett volna a **KINGDOMS OF ENGLAND** leírása. Őszintén szólva, nem vagyunk elájulva a játéktól: lehet, hogy rövid ideig jó szórakozást nyújt a stratégiai játékok kedvelőinek, de csak nekik! Aki grafikát, zenét és akciót vár az Amigájától az inkább be se töltse — még akkor se, ha egyébként a D.O.C. vagy a **JOAN OF ARC** tetszett neki. Ugyan sokan keresik a hirdetők közül ezt a játékot 64-re, de erről a verzióról nem tudunk mit mondani, mivel nem láttuk. Úgy látszik, még mindig le vagyunk maradva a kortól...

PLUS4 sarok

CoVboy: Midőn ama bizonyos képzeletbeli "háborúságot" keltő levél megjelent a CoV-ban, megilehetősen sokáig illetlen és elég vulgáris szavakkal becéztem magamat — de később mégis csak jobbra fordult a helyzet. Ennek az oka igen egyszerű: a levél óta PLUS4-es olvasóink hihetetlenül "jól tartanak" bennünket, mert tonnaszámra küldik a jobbnál jobb leírásokat. (<taps & halk üdvrivalgás> — 1.75) Így tehát a PLUS4-es rész most a TökösMákos-ba küldött anyagokból fog állni.

BRIDGEHEAD

"Hi az egész szerkesztőségnek!
A CoV lelkes olvasója vagyok. A lap OK, csak kevés benne a Plus4-es leírás (nekem ez a gép van). Ezen próbálok enyhíteni. Ehol egy leírás, ami a Tökös-Mákosba illik, már csak azért is, mert tök(jó)." **Zolysoft** (G.Z.), Budapest

A játék **BRIDGEHEAD** névre hallgat, ami magyarul hídfőt jelent. Ez nagy csoda, mert híd vagy ilyesmi közel s távol sincs, de nem tesz semmit. A programot a **Kingsoft** követte el, anno 1986. A játék tehát elég régi, de még mindig az egyik legjobb kommando játék Plus/4-en. A lényeg magától adódik: mindig előre menni, és kiirtani aki szembejön.
Az első pályán a dzsungelben császkálunk. Nyírjuk ki az itt-ott megjelenő népeket. Egy jótanács: azok a katonák, akik létráról ereszkednek lefelé, könnyen kinyírhatók. Ha látjuk, hogy jön, menjünk vissza annyit, hogy a létra a képernyő szélén legyen, majd ha a katona kb. a létra közepén van, 'fel'+'tűz'. Ennek hatására egy apró gránát repül ki kezeink közül, majd a katona kellemes cuppanó (!) hang kíséretében exitál. A három kockából álló piramisnál gránátjainkat tölthetjük fel. (**Nevezhetjük lőszeresládának is, nem? — CoVboy**) A szint végén egy tengerész is megjelenik, majd a szokásos szintvégi bunyó után a második pálya jön.
Itt egy kikötőben bóklászunk, tengerészek raja vesz körül bennünket. A földön itt-ott pár csapda is van, de a legjobb egy tengerész, aki a pálya közepe körül helyezkedik el és ránk van állítva (arra mozog, amerre mi). A pálya vége felé egy páncélöklös aranyhaver is megjelenik. Amikor letérdel, 'tűz'+'fel', majd gyorsan 'le'. Miközben leheveredünk, hogy a páncélököl ellen védve legyünk, a gránátunk végez a mukival.
A harmadik szinten rögtön megcsodálhatjuk az új szuperfegyvert, a kanyarpáncélöklöt. Ezt egy szinten fölöttünk lövik ki, de minket talál el, ha nem hasalunk le. Itt tankokból áll a háttér, és ez a szint már lényegesen nehezebb, mint a másik kettő.
A további szintek (4-8): Házak között csámborgunk, az imént már ismertetett alakok jönnek elő, majd megjelenik a hátbatámadós páncélököl is. Ez ellen nem fontos lehasalni, elég ha megállás nélkül továbbkavircolunk. A 8. szint végén megérkezünk a HQ-ba (ez a helyi közért lehet), ahol kapunk 15 évet szurkálásért és más emberek molesztálásáért. A játék kezdődik elölről.
A képernyő kijelzései felül (balról jobbra): a játékosok száma, pont, életek, szint, gránátok, meggyilkolt emberek az adott szinten. A szint végén a megmaradt gránátokért 100, a megölt emberekért további 10 pontot kapunk.

Végezetül pár könnyítés: POKE 8282,234: 8283,234 (örökélet), POKE 11446,234: 11447,234 (végtelen gránát), az indítás a SYS 8192 utasítással végezhető el.

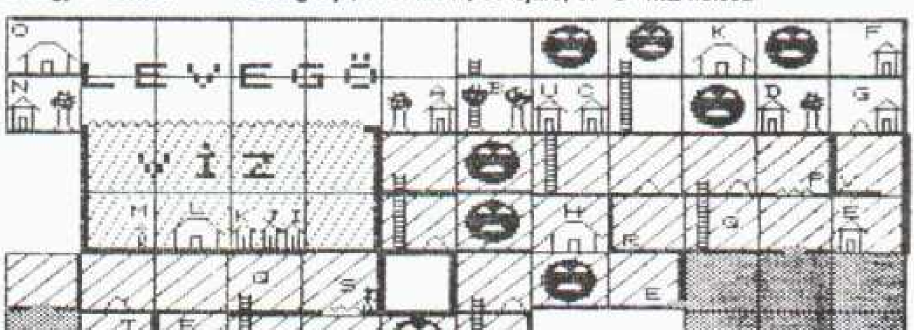
Bőlcsek Kőve

"Hello Covboy!
Úgy döntöttem, nem lopom az idődet feleslegesen, inkább elküldöm a **BÖLCSEK KÖVE** hangzatos címmel ellátott arcade/adventure leírását, amelyet Tihor Miklós készített. A leírás nem éppen a legjobb, de azért végig lehet a segítségével vinni a játékot. Elküldöm a térképét is, remélem fel tudjátok majd használni." (**Mint látható, fel tudtuk... — CoVboy**) Tisztelettel: **RÁCHY**, az ADEPTSOFT vezetője, Keszthely

Egy mérhetetlenül távoli királyságban, valahol a *Dolor*-hegység és a *Maún*-tenger között, ahol az emberek mindig békében és boldogságban éltek (ebből is látszik, mily távoli — RACHY), megjelent egy végtelenül ravasz és kegyetlen szörny: *Zaairo*. Elhatározta, hogy mindent és mindenkit az uralma alá hajt, sötét birodalmát a kontinens mind a négy partja felé kiterjeszti. Korszerű haditechnikájával és elszánt *Mazurro* ármádiájával szemben az őslakosok tehetetlenek voltak, hiszen sohasem készítettek fegyvert. Egy *Vang Tu* nevű tudós azonban megtalálta a *Bölcsek Kövét*, és elhatározta, hogy az így szerzett tudás segítségével megdönti *Zaairo* uralmát. A gyilkos *Mazurro* szolgák azonban végeztek vele, mielőtt a terve végrehajtásához foghatott volna. Innen indul a játék.
Ha gombokkal akarunk játszani, akkor SPACE, ha joystick-kel (1-es port), akkor a '**SHIFT**' vagy a 'tűz' gomb is megfelel indításnak. Az irányítás billentyűzetről: kurzorvezérlők és '**SPACE**' vagy a '**SHIFT**' a tűz.
Irányítás:
'jobbra'/'balra': jobbra/balra mozog.
'fel'/'le': fel/le mászik a létrán.
'tűz'+'jobbra'/'balra': tárgy használata jobbra/balra.
'tűz'+'le': belépés a menübe.
'tűz'+'fel': bemegy az ajtón.
A fel/le irányú mozgatás csak emberi alakban használható. Ha nem emberi alakban vagyunk, akkor a lény létanyagon belüli mozgatására szolgál.
A menü pontjai:
FOG: tárgy felvétele. Közvetlenül a tárgy elé kell állnunk és ezt az opciót kell választanunk. Ekkor egy kis nyíl jelenik meg jobb oldalon a zsebeknél, ezzel választhatjuk ki, melyik zsebbe akarjuk tenni a tárgyat (természetesen csak akkor tehetjük el, ha a zseb üres).
DOB: tárgy eldobása. Olyan helyre kell állnunk, ahol nincs semmi előttünk, majd az előbbihez hasonló módon ki kell választanunk az eldobandó tárgyat.
HASZNÁL: tárgy használata. A tárgy kiválasztása után a nyíl nem tűnik el, hanem jelzi, hogy melyik tárgyat használjuk. Bizonyos tárgyaknál nem elég, ha a kezünkben van, hanem a megfelelő időben és helyen kell jelezni a használatához.
AD: tárgy átadása. Ha találkozunk egy személlyel, és át akarunk adni neki egy tárgyat, álljunk vele szembe, és válasszuk ki a tárgyat.
ÁTVÁLTOZIK: átváltozás (Ki hinné? — RACHY). A játék folyamán szükséges lesz majd, hogy egy másik lénnyé változzunk át. A lény kiválasztása ismét a nyíllal történik, de ez most a lények alatt jelenik meg. (Előtte azonban fel kell feküdnünk a laboratóriumok asztalára, amelyek szétszórva helyezkednek el.).
FELAD: (Na vajon mire való? — RACHY) A keret piros lesz, és ha még egyszer megnyomjuk a 'tűz' gombot, akkor... (VÉGE A JÁTÉKNAK felkiáltást csal ki a gépből — RACHY).
Néhány jótanács:
- Ajánlatos inkább billentyűzetről játszani a játékot, mert így könnyebb irányítani.
- Ha hallá változunk, előtte álljunk a vízbe.
- Ha lávajáróvá változunk, akkor álljunk közvetlenül a láva mellé.
- A barlangrendszerben mindig tartsuk kéznél a lámpát (ha majd lesz).
- Mielőtt nyugodtan besétálunk egy helyiségbe, mindig álljunk meg egy pillanatra, mert néha *Mazurro* harcosok rohannak le minket.
- Nem mindig a legegyszerűbb út a járható. Létrát inkább állítsunk egy fa helyén.

A szerző (+ RACHY)

Térkép jelmagyarázat: A: fejsze; B: kivágandó fa; C: pisztoly; D: létra; E: gránát; F: 1. labor kulcsa; G: lejáró kulcsa; H: 1.labor; I: ásó; J: *Vizek Urá*nak háza; K: 2 db gránát; L: 2. labor; M: vízinövény; N: kereszt; O: *Bölcsek Kövé*nek háza; P: "J" ház kulcsa; Q: sötét helyiség; R: 2. labor kulcsa; S: föld alatti birodalom hercegnője; T: 3. labor; U: lejáró; V: "O" ház kulcsa



Akik egyedül szeretnének játszani a játékkal, azok most essenek neki. Akik mégsem szeretnék káromkodással tölteni szabadidejüket, azoknak itt a teljes leírás:
Az első pályán menjünk be a házba és vegyük fel a fejszét. Menjünk át a jobbra lévő helyszínre, használjuk a fejszét és vágjuk ki a bal oldali fát. Rakjuk le a fejszét (a lerakott tárgyakat csoportosítsuk egy helyre, így könnyebb lesz majd megtalálni a későbbiek folyamán). Menjünk tovább jobbra, majd a nagyobb házban vegyük fel a pisztolyt. Jobbra, majd ne menjünk fel a létrán, inkább menjünk jobbra. Vigyázat! *Mazurro*k! Menjünk be a jobbra lévő házba és vegyük fel a létrát. Gyalogoljunk vissza a kivágott fa helyére, használjuk a létrát, majd próbálgassuk a fa helyén. Jóól Egy létra jelent meg! Másszunk

fel rajta. Induljunk el bal helyett jobbra, irtsuk ki a *Mazurro*-kat, majd az utána lévő pályán lőjük le a lefelé szaladgáló harcost! Nna! Most már simán átmehetünk jobbra. A házba szedjük fel a két gránátot, majd jobbra tovább. Némi harc után a kis házban egy kulcsot szerezhetünk. Visszasétálhatunk oda, ahol a *Mazurro* lerohangál a létrán, nyírjuk ki, majd menjünk le. Jobbra 3-szor. Ott egy ház egy buckával eltorlaszolva. Menjünk a buckához, forduljunk meg, 6 lépés előre, visszafordulás, gránát használata és BOUUUMMMM! Eltűnt a bucka (ha az első gránát nem talált célba, kezdjük elölről a játékot) és a házban találunk egy kulcsot. Menjünk vissza oda, ahol egy kisebb és egy nagyobb ház volt. Használjuk az előbb talált kulcsot, és menjünk be a kisebb házba. Nahát! Egy létra! Le. Balra, lő * sok, balra, le, fáklya alól ismét bumm. Jobbra, lövöldözés, jobbra, másik kulcs használata, házba be. What is that? Ez egy labor, az meg egy kísérleti asztal. Menjünk a közepére, majd cselesen nyomjuk meg a 'fel' helyett a 'le' billentyűt (hát nem logikus? Nem.). Erre ahol eddig feketeség volt a menüben, megjelenik egy halra hasonlító alakzat. Szálljunk le az asztalról. Menjünk szabad levegőre (bal, bal, fel, jobb, jobb, fel, ki). Helyezzük az összes tárgyat egy helyre, vegyük fel a fejszét és használjuk is. Menjünk addig balra, amíg egy vízpartra nem érünk. Óvatosan álljunk bele a vízbe, majd változzunk hallá (Most ugrik a majom a vízbe. Ugyanis az általam eddig látott töréseknél itt lefagyott). Úszkáljunk le a fenékig, majd balra. Itt van három ház. A két szélsőbe tudunk csak bemenni, de csak ha előbb emberré változunk. Ilyenkor az oxigén fogy, de ha a menübe lépünk, akkor arra az időre megáll a fogyása. Ha elfogy, akkor... A jobb oldali házban egy ásót, a bal oldaliban két gránátot találhatunk. Ússzunk tovább balra, még két pálya erejéig. Itt egy hínárféle növény található. Változzunk emberré és vágjuk le a fejszével. Nos, a látvány meglepő: a hínár eltűnik és egy virág jelenik meg a helyén. Vegyük fel. Ússzunk vissza a part közelébe (teljesen fel és teljesen jobbra). Változzunk újra emberré, tegyünk le mindent, vegyük fel a lejáró kulcsát, a pisztolyt és a két gránátot. Menjünk le a lejárón, de most jobbra induljunk meg. A buckát robbantsuk fel, majd jobbra. Újabb bucka és a teendő is hasonló. Ezután jobbra tovább. Itt egy kis barlangi tó! Ússzunk át rajta (természetesen előbb át kell változni hallá), vegyük fel a kulcsot, majd vissza a levegőre! Menjünk a vízpartra, használjuk az előbb felszedett kulcsot és ússzunk le a középső házba. Menjünk be. Itt vár ránk *Haunaz*, a *Vizek Ura*. Közli velünk, hogy ássunk a két fa között. Ússzunk ki a partra, vegyük az ásót és... de hol a két fa? Bizonyára a játék készítője nem gondolt arra, hogy az egyik fa már létra. Na, már világos? Áskálódásunk eredménye egy zseblámpa (brühühűűű! azt hittem kincs lesz!). Szerelkezzünk fel a pisztollyal, a lejáró kulcsával, és a zseblámpával. Szálljunk alá a mélységekbe! Bizonyára feltűnt az előbb, hogy nem mentünk le egy létrán. Nos ezt most végrehajtjuk (gyengébbek kedvéért: ahol alig néhány perce robbantgattunk). Mielőtt elhamarkodottan cselekednénk, használjuk a zseblámpát (ellenkező esetben valami a nyakunk köré tekeredik és THE END). Ha lementünk a létrán, menjünk balra! Vegyük fel a kulcsot, és császkáljunk vissza a vízpartra. Használjuk a kulcsot és merüljünk alá. Van itt egy egyedül álló ház. Menjünk be. Ez is egy labor! Csodálkozásra azonban nincs idő, gyorsan feküdjünk fel az asztalra! Így már lávajáróvá is át tudunk változni. Ússzunk a partra, dobjuk el a kulcsot, vegyük fel a virágot! Menjünk a sötét terembe, de most jobbra forduljunk. A terem közepén hömpölyög a láva. Álljunk a szélére és változzunk lávajáróvá! Ússzunk (!) át a túlpartra, változzunk vissza, vegyük fel a házban a gránátot. Menjünk vissza a láva partjára, változzunk át, ússzunk le és balra. A bal alsó sarokban van egy kijárat, azon keresztül távozzunk. Változzunk vissza, és balra! Némi lövöldözés után egy buckához érünk, amit le kell bombázni... Menjünk vissza. Le, majd balra kétszer. Ismét robbantgassunk, majd tovább balra kétszer. A házban vegyük fel a gránátot, használjuk a zseblámpát, jobbra, fel, balra. Ússzunk át a tavon, és szembetalálkozunk *Szaliánával*, a föld alatti birodalom hercegnőjével. Mivel nem mond semmit, rá kell bírnunk valamivel a megszólalásra. Hmm... Mivel nőnemű egyed, bizonyára előnyben részesíti a virágokat. Álljunk vele szembe, válasszuk az AD funkciót és a virágot! Nagylelkűségünk hatott rá, mert odaadott egy kulcsot. Ússzunk vissza balra háromszor, majd robbantsuk fel a buckát. Balra, lávában le, jobb alsó sarokban ki. Vissza is változhatunk, használjuk az előbb kapott kulcsot, asztalra fel, és már repülhetünk is! Vissza a lávába (lehetőleg ne repülve), fel, visszaváltozhatunk, majd változzunk repülő lénnyé. Ajánlatos a fáklyákkal egy magasságban repülni, így nem tudnak elkapni a *Mazurro* harcosok. A láva partján előbb emberré kell változnunk, csak azután lávajáróvá. Ha a lávából kiértünk, változzunk ismét repülő lénnyé. Balra, majd a lyukon fel. Nahát egy újabb kulcs! Ez a *Bölcsek Köve* házának kulcsa. A ház megtalálása már az olvasó dolga... (A térkép alapján nem lesz nehéz.)

A játék szerintem nagyszerű, bár a kivitelezése nem éppen a tökély. A sprite-utánzat határozottan gyenge és sajnos nincs zenéje se (**A sprite-utánzatnak? — CoVboy**). Az ötletessége viszont mindezeket pótolja. Egy nagy hibája van (ami a többi kalandjátékra is vonatkozik): ha egyszer végigjátszottuk, hihetetlenül unalmas lesz... (**Hmmm, jó ez a leírás. Csak azt tudnám, hogy honnan olyan ismerősek ezek a zárójeles közbeszúrások?! — CoVboy**)

Kis rakás poke

Bárdos Gábor (BAG), arlói olvasónk — többek között — néhány saját termésű poke-ot küldött a TökösMákos részére.

AUF WIEDERSEHEN MONTY
POKE 11644,28 — örökélet
POKE 11641,76: POKE 11642,101:POKE 11643,45 — **sértetetlenség**
Újraindítás: SYS 11504

BANDITS
POKE 1543,96 — végtelen üzemanyag
Újraindítás: SYS 8112

BATTLE
POKE 6777,234: POKE 6778,234: POKE 6779,234 — piros tengeralattjárók nem lőnek
POKE 4157,32: POKE 4158,216: POKE 4159,55: POKE 14296,169: POKE 14297,17: POKE 14298,141: POKE 14299,21: POKE 14300,255: POKE 14301,96 — szürke háttér, látni a lemerült tengeralattjárókat
Újraindítás: SYS 4111

BIG MAC
POKE 10461,234: POKE 10462,234: POKE 10463,234 — egy irányú ágyúk nem lőnek
POKE 10491,234: POKE 10492,234: POKE 10493,234 — nincs mozgó labda
POKE 10471,234: POKE 10472,234: POKE 10473,234 — két irányú ágyúk nem lőnek
POKE 13070,234: POKE 13071,234: POKE 13072,234 — a levegő nem fogy
Dugattyú vezérlő rutin ('A': indítás, 'S': leállítás)

```
>1780 A5 C6 C9 0D D0 0B A2 00
>1788 BD A5 17 9D F1 28 E8 E0
>1790 03 D0 F5 C9 0A D0 0B A2
>1798 00 BD A8 17 9D F1 28 E8
>17A0 E0 03 D0 F5 60 EA EA EA
>17A8 20 A1 2E 20 80 17 4C A9
>17B0 28
(BASIC)
```

POKE 12833,171: POKE 12834,23 (az előbbi rutin aktiválása)
Újraindítás: SYS 12593

BOMBJACK
POKE 5196,234: POKE 5197,234: POKE 5198,234 — örökélet

BOOTY
POKE 4325,234: POKE 4326,234: POKE 4327,234 — a padló nem tűnik el
POKE 9858,234: POKE 9859,234: POKE 9860,234: POKE 9867,121: POKE 9868,38 — a padlóról leeshetünk
POKE 4289,234: POKE 4290,234: POKE 4292,234 — nincsenek őrök
POKE 4348,234: POKE 4349,234: POKE 4353,234: POKE 4354,234: POKE 4360,234: POKE 4361,234: POKE 9785,69: POKE 9786,38: POKE 11242,96 — **sérthetetlenség**
Újraindítás: SYS 4120

GHOST'N GOBLINS 2.
POKE 5083,2 — gyorsabb lövés
POKE 8318,96 — mumusok eltüntetése
POKE 8767,96 — denevérek eltüntetése
POKE 9077,32: POKE 9078,59: POKE 9079,36: POKE 9080,76: POKE 9081,115: POKE 9083,20 — óriás eltüntetése
Újraindítás: SYS 4343

GREMLINS 2.
POKE 9563,234: 9564,234 — örökélet
POKE 9555,234: POKE 9556,234 — sérthetetlenség
Újraindítás: SYS 9319

HEKTIK
POKE 6468,234: POKE 6469,234: POKE 6470,234 — örökélet
POKE 6038,234: POKE 6039,234: POKE 6040,234 — **sértetetlenség**
POKE 6049,234: POKE 6050,234: POKE 6051,234 — végtelen oxigén
Újraindítás: SYS 18204

JET SET WILLY
POKE 13814,234: POKE 13815,234: POKE 13816,234 — az idő nem múlik
POKE 12896,234: POKE 12897,234: POKE 12898,234 — nincsenek lények
POKE 12910,234: POKE 12911,234: POKE 14832,234: POKE 14833,234: POKE 14859,234: POKE 14860,234 — **sérthetetlenség**
Újraindítás: SYS 12800

(**Itt ugyan véget ért a** PLUS4-sarok, **de Gábor PLUS4-es pokehegyeinek az ismertetése tovább folytatódik a** Helpline-ban...)

STARGLIDER (C64)

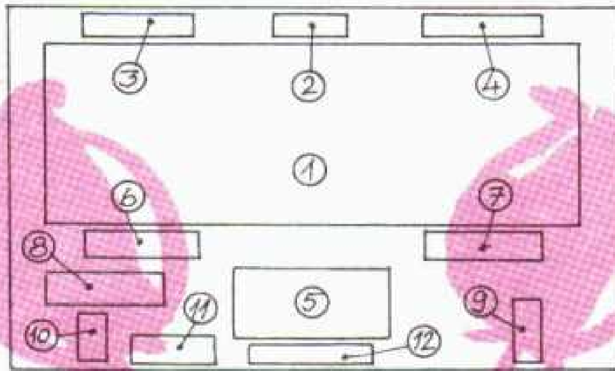
"Helló CoVboy!
Kész csoda, hogy tollat ragadtam, de úgy gondoltam, jól jöhet még egypár emberkének egy STARGLIDER leírás. Mellesleg nem hallottál az új CoVboyirtóról (olyan, mint a molyirtó, csak ez a CoVboy-ra is jó)? **(Nem akarok ilyen visszataszító berendezésekről hallani... — CoVboy)** Na de elég a szóból, jöjjön inkább a leírás!"

A **STARGLIDER**-t a kiváló 3D vektorgrafikája emeli ki a többi lövöldözős játék közül. Grafikája némileg hasonlít a MERCENARY nevezetű elmés játékhoz. A játék elején egy AGAV nevű űrhajóban találjuk magunkat. A játék képernyőjét az alábbi részekre bonthatjuk:

1. játékképernyő
2. irányjelző (égtáj szerint)
3. jelenlegi pontszám
4. az utolsó objektumért kapott pontszám
5. radar (ha egy irányba elindulunk, egy idő múlva ugyanoda jutunk vissza)
6. pajzs
7. üzemanyag (energia)
8. lézer mennyisége
9. tolóerő
10. magasság
11. rakéták (max. 2)
12. vízszintes és függőleges koordináták

Az irányítás a következő:

'**SPACE**': gyorsítás; '**SHIFT**': lassítás; '**DEL**': szünet be; '**HOME**': szünet ki; '**L**': rakéta kilövése. A rakéta kilövését egyébként nagyon ötletesen oldották meg. Az 'L' megnyomása után a rakétában találjuk magunkat, amit ugyanúgy kell irányítani, mint az űrhajót. A rakéta felrobbanásáig hátralévő időt (utat) felül láthatjuk. Igyekezzünk minél hamarabb az ellenfélbe csapódni. Ezután az űrhajónkból szemlélhetjük a pusztítást.



Ha elfogy az üzemanyag vagy a pajzs, az AGAV megsemmisül. A pajzsot és a lézert a dokkolóban tudjuk pótolni (rögtön a START-nál is találunk egyet). A dokkoló állandóan forog a saját függőleges tengelye körül, ezért meglehetősen nehéz bedokkolni. A dokkolást hátulról kell végrehajtani (lehet próbálkozni). A dokkoló kb. így néz ki:



Bedokkolás után választhatunk, hogy kilőjük-e magunkat a dokkolóból ('**SPACE**') vagy pedig megszemléljük a játékban szereplő különféle objektumokat néhány mondattal körítve ('I').
Ha a '**SPACE**'-t választjuk, feltöltődik a pajzsunk és a lézerünk, valamint kapunk egy rakétát. Mindig észak felé lövődünk ki. Ha továbbmegyünk egyenesen észak felé, akkor eljutunk az energia-tornyokig. Ha a két torony közötti villogó "úton" megyünk, feltöltődik az üzemanyagunk (ezt nem lehet nem észrevenni). Végezetül néhány jótanács:

- A "lépegetőket" csak rakétával lehet kilőni.
- A "madarak" érnek a legtöbb pontot.
- Ha közel vagyunk a földhöz, vigyázzunk a manőverezéssel.
- Lehetőleg ne nagyon kószáljunk el a dokkoló környékéről, mert esetleg kissé nehezen találunk vissza.

Great thanks to **Gyökeres Zoltán** alias ZOOLI, Budapest **(Jé, az az érzésem, hogy én is pont valami ilyesmit akartam az imént mondani... — CoVboy)**

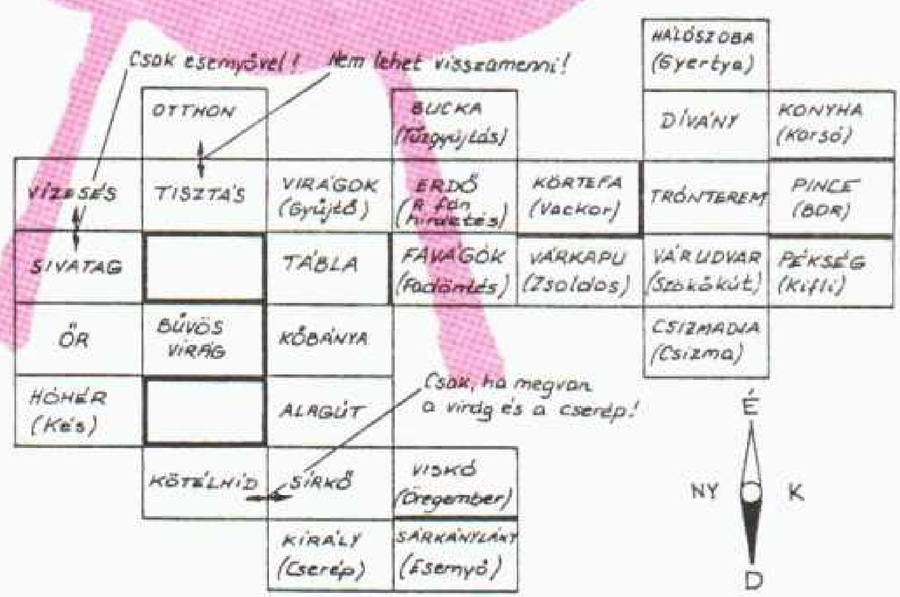
INTO THE EAGLE'S NEST (C-64)

Ahogy a cím is mutatja a "Kémek a Sasfészekben" c. film feldolgozásához van szerencsénk. A filmben (és a játékban) egy amerikai hős a főszereplő — őt kell irányítanunk a kastélyban, amit közudottan csúnya náci bácsikák védelmeznek. Ennek megfelelően kell a küldetésünkben cselekedni. Először is ki kell választanunk a küldetést:
1. BLOW UP CASTLE: Robbantsd fel a kastélyt;
2. RESCUE THE PRISONER: Mentsd meg a túszt;
3. RESCUE THE PRISONER: Mentsd meg a túszt;
4. RESCUE THE PRISONER: Mentsd meg a túszt,
majd elindul a játék. Játék közben különböző cuccokat vehetünk magunkhoz **(Most nem rajzolunk, majd mindenki szépen felismeri magának — CoVboy)**:
AMMO: Munició, értéke tízzel növekszik.
FIRST AID: Elsősegély, a sebeink számát nullára csökkenti.
EXPLOSION: Robbanás, szóval nem érdemes belelőni.
CSUKOTT DOBOZ: ha belelövünk, kinyílik.
NYITOTT DOBOZ: Hát ez üres!
JEWELS: Ez is egy nyitott doboz, de kincsekkel van tele és a pontjaink számát növelhetjük vele.
COLD FOOD: Hideg élelem, a sebeink számából levesz tizet.
PENDANT: Nyaklánc, a pontjaink számát növelhetjük vele.
DETONATOR: Detonátor, az 1. küldetésben ebbe kell belelőni.
LIFT PASS: A liftet aktiválhatjuk vele.
VASE: Váza. **(Anyák napjára... — CoVboy)**
A HITS kijelző a sebeink számát mutatja. Max 50 sebünk lehet, de 50-nél már közli velünk a játék, hogy "YOU DEAD", vagyis hogy elpatkoltunk!
Az AMMO a töltényeink számát jelzi, értéke max. 99 lehet.
A sárga ajtót a winchester-ünkkel tudjuk kilőni.
A LIFT használata: ha felvettük a LIFT PASS-t és nekimegyünk a liftnek, a program közli velünk, hogy kinyitottuk a liftet (ENTERING THE LIFT). Ezután választhatunk négy gomb közül:
GROUND FLOOR (földszint)
FIRST FLOOR (első emelet)
SECOND FLOOR (második emelet)
BASEMENT (alagsor)
A starthelyen található zöld csíkhoz kell hozzáérni, ha a küldetést teljesítettük.
A 2.-4. szintén az egyik foglyul esett bajtársunkat kell megmenteni. A 2-es küldetésben a 2. emeleten kell megtalálni és visszahozni, a 3. küldetésben az első emeletről, míg a 4-esben az alagsorból.
Útközben találkozhatunk asztalnál ülő tudós fejekkel, ezeket némi pontért cserébe le lehet puffantani.
Egy jó tanács a játékhoz: sose engedjük, hogy körbevegyenek. Jó lövöldözést kívánok mindenkinek!

Hát ennyi lenne. Ha úgy gondoljátok, hogy térkép is kellene, csak írjatok, van az is! **Antal Gergely** (STEALTH), Budapest **(Hm, úgy utálok háromhasábos oldalt tördelni! — szóval jó lesz térkép nélkül is, hihi. Egyébként érdemes megnézni a filmet és elolvasni a könyvet is! Nem annyira szédült egyik sem, mint ez a játék — CoVboy)**

SÜSÜ, A SÁRKÁNY (C-64)

"T.CovBoy!
Megkaptam a levelemre várt válaszodat, amiben az állt, hogy nem fogod leközölni az eddig beküldött leírásaimat. **(Hijnye, de bunkó vagyok! Peraze én kissé finomabban fogalmaztam meg a dolgokat, de gyakorlatilag tényleg ez volt a lényege. Hm, hát nem tudom, hogy a** TEST DRIVE**-hoz szükség van-e leírásra... — CoVboy)** Nem baj, mint megírtam nem vagyok sértődékeny, de továbbra sem foglak békén hagyni a "leírásaimmal". **(Kösz! — CoVboy)** Az alábbiakban egy magyar nyelvű szöveges kalandjátékot írok le, címe: **SÜSÜ A SÁRKÁNY**. Kellemesnek tűnik a játék vele. A program készítője egy Andor nevezetű úr.
A játék elején barlangunkban vagyunk, s a családfő éppen kitagad bennnünket a családból. Próbáljuk jobb kedvre hangolni, énekeljünk neki valami szépet (ÉNEKEL). Erre apánk még dühösebb lesz. Azt hiszem, mégis jobb elmenni innen: hagyjuk el a barlangot (DÉL). A továbbiakban nem írom le, hogy mely égtáj felé menjünk: tessék használni a térképet! Megjegyzendő, hogy az irányítás itt eltér az eddigi kalandjátékoktól: nem elég betűvel, hanem ki kell írni az egész szót (ÉSZAK, DÉL, KELET, NYUGAT).
Menjünk a virággal teli mezőre. Nagyon szépek a virágok, nézzük meg közelebbről is őket (NÉZ VIRÁG). Hopp! Találtunk a virágágyásban egy gyújtót! Vegyük magunkhoz (FELVESZ), majd menjünk el a szénégetőhöz. Fújjunk egyet a buckára (FÚJ). Meggyullad! Cserébe pénzt adnak.



Vegyük fel (FELVESZ). Jól van, menjünk a körtefához és vegyük fel a körtét a földről (FELVESZ). Próbáljuk megenni! (ESZIK VACKOR) "Úgy tudom, fogyókúrázol!" — írja a program. Na jó, mindegy. Irány a két favágó és a farakás. Segítsünk a munkában (DÖNT FA). Itt is pénzt adnak, amit szintén felveszünk (FELVESZ), majd elsétálunk a várhoz. A csúnya zsoldos bácsi nem akar beengedni, tehát adjunk neki egy kis pénzt (AD PÉNZES ZACSKÓ ZSOLDOS). Hurrá, most már bemehetünk a várba. Térjünk be a csizmadiához és vegyünk fel egy pár csizmát (FELVESZ). Nem vettük fel, mert a csizmadia nem engedi. Kérjünk segítséget (SEGÍTSÉG). Andor szerint valami desszert kéne a csizmadiának. Hát adjuk oda neki a vackort (AD KÖRTE CSIZMADIA). "Óh, egy érett vackor!" — kiált fel. Most már felvehetjük a csizmát, majd távozzunk a helyiségből. Menjünk a királyi család hálószobájába, vegyük fel a gyertyát, a konyhában a korsót és a pincében a bort. A pékségben még egy kiflit is magunkhoz vehetünk, de erre a játék folyamán semmi szükség nincs. Andor ugyanis jópofizott kicsit: ha a tanácsa szerint megkóstoljuk a kiflit, kitörik a két első fogunk, és öngyilkosságot követünk el, mert kitört foggal már nem tetszünk senkinek. Menjünk el a kőbányához, mozdítsuk el a sziklát (NÉZ KŐ). Egy üreg van mögötte! Menjünk be rögtön (DÉL). Egy sötét alagútban találjuk magunkat, patkányok rohangálnak a földön. Kukkoljuk meg őket! (NÉZ PATKÁNY) "Fújj, nagyon gusztustalan!" — nyilatkoztatja ki főhősünk. Hát akkor menjünk tovább. Süsü azonban nem mer továbbmenni, mert sötét van. Nehéz kitalálni, mi a teendő... (HASZNÁL GYERTYA). "Rendben, meggyújtottad". Miután kijöttünk az alagútból, olvassuk el az írást a síron (NÉZ SÍRKŐ). Az elmosódott írás röviden ezt tartalmazza: "szerezd meg az öreg cserepet és a bűvös virágot, majd gyere vissza!" Jó, próbáljuk meg. Menjünk a viskóba az öregemberhez és itassuk meg (AD KORSÓ ÖREGEMBER). Cserébe ő egy fontos információt nyújt: ha a király megkérdi, mi kell nekünk, csak az öreg cserepet kérjük el. OK, keressük fel a királyt. Adjuk oda neki a bort (AD BOR KIRÁLY), majd kérjük el cserébe a cserepet (KÉR CSERÉP). A király fájó szívvel, de odaadja. Térjünk be a sárkánylányhoz, olvassuk el a siralmait és vegyük fel nála az esernyőt. Innen sétáljunk el a vízeséshez. Nyissuk ki az esernyőt (HASZNÁL ESERNYŐ), majd vizsgálódjunk (NÉZ VÍZESÉS). Dél felé egy odút veszünk észre. Másszunk ki rajta, majd menjünk be a várba. Benn az őr mintha énekelne valamit. Mi is dudorásszunk egy kicsit (ÉNEKEL). Az őr nagyon örül, hogy mi is ismerjük az indulót, ezért beenged az általa őrzött szobákba. Nézzük meg, mi van délen. Egy kínzókamra. Ajándékozzuk meg valamivel a hóhért, mert elég szakadt a ruhája (AD CSIZMA HÓHÉR). Erre ő roppant boldog lesz és ad egy kést. A másik szobában megtaláljuk a bűvös virágot. Barangoljunk most vissza a sírhoz. Itt némi villogás és zaj közepette megnyílik a sír, és szabad az út nyugatra, ahol egy függőhidat pillantunk meg. Ezt vágjuk szépen el (HASZNÁL KÉS). Majd menjünk vissza hőnszeretett menyasszonyunkhoz (a sárkánylányhoz). Hát ... ezzel a küldetés véget is ért, megmentettük a várost Torzonborzéktól, feleségül vettük a sárkánylányt, és visszafogadtak a sárkányok közé is.

Végezetül néhány jótanács:

- Ne hallgassunk a segítségre!
- Ne együk meg a kiflit!
- A királynak ne adjunk semmit a boron kívül és ne kérjünk semmit a cserepen kívül, mert kivégeztet (és ne is énekeljünk neki)! **(Nahát én is rögtön kivégeztetnék mindenkit, aki énekelni merészelne nekem!... — CoVboy)**
- A függőhídon nem lehet átmenni, mert leszakad! Vágjuk csak el.
- Ne nyomjuk soha meg a **'RESTORE'** billentyűt, mert lefagy a program!

Jó szórakozást!" ZAK McCRACKER, alias **Haintz István**, Budapest **(Hát ez a sárkány igazán közveszélyes egy egyed! Mindenesetre kösz, hogy nem szívtad fel a vizet és tovább küldözgeted a leírásokat a CoV-nak. Folyt. köv? — CoVboy)**

PROJECT FIRESTART (C-64)

"Néhány tipp a játékhoz:

- a '**D**' billentyű használatával LOAD/SAVE menüt hozhatunk a képernyőre. Ennek segítségével 5 játékállást menthetünk ki ill. tölthetünk be.
- az 'I' billentyű megnyomásával pár mp-re megnézhetjük a nálunk lévő tárgyakat.
- Nagyon zavarnak ezek a zöld szörnyek? (Továbbiakban zöldikék). Kéne valami hatásos fegyvert beszerezni, nem? A totemhez megérkezve forduljunk balra. Itt, az A folyosóra jutunk, majd elmegyünk balra, és a következő fönti ajtón kimegyünk. Itt található egy dupla lift. Szálljunk be, és válasszuk a 3. emeletet. Itt szálljunk ki és menjünk jobbra a TERRÁRIUM felé: a folyosó végén egy lifthez jutunk. Menjünk le vele a 2-ra. Menjünk jobbra, majd le. Itt egy kicsi átjáróban találjuk magunkat. Elmegyünk a végéig, majd itt fel. Átmegyünk egy átjárón és hopp, már meg is érkeztünk. Itt található ugyanis a PLAZMA LÉZER, amit egy halott őrtől vehetünk el. Így már sokkal kellemesebb a harc a zöldikékkel.
- A 3. emeleten a dupla liftnél balra menjünk. Végig a folyosón, majd le. Itt, ha az ajtó melletti ENERGIZER-re megyünk és bekapcsoljuk, maximumra tölti az energiánkat (csak az energiát, a fegyvert nem). Ezt akárhányszor megtehetjük, amikor találkozunk zöldikékkel és úgy dől el a harc, hogy a mi fejünk is zöldike lesz.
- Az ID kártyák is a 3. emeleten találhatóak, a laboratóriumban (balról az első ajtó). Ezek azért jók, mert egyes lifteket csak így tudunk használni. Ha itt elmegyünk a másik laboratórium felé, akkor ott találunk még egy ID kártyát és egy SCIENCE LOG TAPE-et, azaz a Kutatóbázis Kutatásának eredményeit. A játék célja ennek a kazettának a megmentése a bázisról.
- A kutatóbázisra beözönlő zöldikék nem ölték meg minden embert. Egy nő és egy férfi hibernálva voltak a hajón. A férfit sajnos még nem sikerült megtalálni (valahonnan elszökött, talán átállt a zöldikékhez). Amint megjelenik a játék közben a CYRO DEACTIVATION DETECTED felirat, mehetünk kiszabadítani a nőt (kb. fél óra játék után). Menjünk le a dupla lifttel az elsőre, itt menjünk balra a folyosó végéig. Nyissuk ki az ajtót. Itt a hibernáló kamra. Nyissuk ki az "ágyat" és egy fekete hajú, csinos nő mászik ki. Menjünk balra, a lifttel föl és balra az első ajtón be. Vigyázzunk, hogy a nő mindig kövessen minket! Csukjuk be magunk után az ajtót, nyissuk ki a kádat és a nő bemászik. Menjünk ki... mondom, menjünk ki... kiakadt... lefagyott... konyec filma. **(Csak nem ORION-töréa? — CoVboy)** Akinek jó, annak mondom: menjünk el a 3. emelethez, a dupla lifthez, a balra lévő folyosón van egy lift, felmegyünk, a vezérlőtermen keresztül átmegyünk egy kis helyiségbe, itt a BETTISON WASTE PAD-re tűz gombbal kell válaszolnunk.

CoVboy! Bocs a ronda írásért, de reggel van és még nem egészen ébredtem föl." **(Feküdj vissza még egy pár percre a hibernátorba... — CoVboy)** **Tóvisházi Ambrus** (Brusi Soft), Budapest

LARRY 3. (Amiga)

Toti **Balázs**, budapesti olvasónk nemcsak a **LARRY 2.** megoldásában segédkezett nekünk, hanem küldött egy adag kódot is a **LARRY 3**-hoz. Ez a bolond játék néha provokatív kérdéseket tesz fel az ártatlan játékosoknak:

(A sztriptízbárban, az ajtónállónál)

Page 3: 00741	Page 15: 09170
Page 5: 55811	Page 18: 49114
Page 6: 30004	Page 19: 33794
Page 9: 18608	Page 22: 54482
Page 11: 32841	Page 23: 62503
Page 12: 00993	

(Az öltözőben a szekrénynél, ld. a neveket az úgyvédnő kártyájának a hátlapján)

PINK FLAMINGO DISCO: 2
COMEDY HUT: 8
COMMUNITY CALENDAR: 9
ISLAND COMPUTER CENTER: 10
NONTOONYT CASINO: 10
BIBBIS ISLAND LIQUORS: 10
CHIP'N'DALES: 12
FREDDY'S FERAL BBQ: 12
PANTI-OF-THE-MONTH: 13
ISLAND OFFICE AND VOODOO: 13
DEVEY, CHEATEM AND HOVE: 16
WITCH DOCTOR: 17
PIGGIS COFFEE SHOP: 18
FAT CITY: 23
HURTZ RENT-A-BIKE: 24

(Unatkoztam múltkor két levél között és összeírogattam a játék elején feltett kérdésekre néhány választ. Ez határozza meg, hogy milyen "szennyszinten" játszódik majd a játék. Érdekel ez valakit? — CoVboy)

A balloon mortgage is... a type of home loan.
A Bar Mitzvah is a... jewish religious ceremony.
A condominium is... an apartme you can purchase.
A philanthropist is... a humanitarian.
A philatelist is... a stamp collector.
Ask any mermaid you ... what's the best tuna.
A square root is a...mathematical term.
A W 4 is... a tax form.
Abbie Hoffman wrote... steal this book.
According to men, women... all of the above.
Acupuncture... ancient form of Chinese medicine.
All along the Watchtower is... song by Bob Dylan.
An abacus is... a technique for counting.
An aneurism is... an enlargement in an artery.
An oil glut is... an overabundance of commodity.
Analgesics are used to... control pain.
Are you a kid... No.
Artificial insemination is... used to breed animals.
Artificial intelligence.... computers pretending to...
ARVN stands for ... Army of the Republic Viet Nam.
Brown vs Board... disegregation.
Canasta is... a card game.
Candy is dandy, but... liqeur is quicker.
Cat Stevens is... a singer/songwriter.
Charles Dickens wrote... David Copperfield.
Comedians often play in... the Borscht Belt.
Eleven inches is... more than I have.
Henry Hank Aaron is... his prowess with a stick.
How many virgin cheerleaders... too many.
I am easily offended by... none of the above.
If someone called ... referring to dramatic skills.
If the rabbit ... somebody's been doing something.
If they could just stay... Carters.
If you inhaled Agent Orange... in Vietnam.
In 1979, the Vice-President... Fritz.
In the 60's TV-show... United Network Command.
In the mid 70's... used a blow dryer.
In the Spanish Civil war... Libertarians.
In The Wizard of Oz... Gale.
Jack Benny's chauffer was... Rochester.
Josephine the... plumber.
Lizzy Borden gave her mother... forty whacks.
LSD is... able to really mess up your head.
Macadamia nuts are... common in Hawwaii.
Mace is... liquid tear gas.
Marijuana has never been called... off.
Mikhail Baryshnikov is... all of the above.
Muhammad Ali was originally... Cassius Clay.
Muhammed Ali was known for... all of the qbove.
OPEC is... the coalition of oil producing countries.
Pearl Harbor is ... being bombed during WWII.
People discussing... mitigating the destructiveness
Pesticide is... a bug killer.
Ronald Reagan was ... professional football player.
Senile people... I forget the fourth answer.
Social Security... some sort of governmental thing.
Someone interested in animal... breeds livestock.
Spiro Agnew was... an ex-con.
Supercalifragilistice... an adjective.
The Andy Griffith Show... none of the above.
The author of this game... on the inside.
The Big Bang is... how the universe got its start.
The Domino Theory refers to... Southeast Asia.
The Electoral College is... ridiculuous.
The fastest speed... irrelevant to you at the time.
The five Marx brothers... Zeppo and Gummo.
The Gestapo was a... WWII German police force.
The Mason-Dixon Line is a... surveying boundary.
The Munster's pet dragon... Spot.
The Naked Lunch is... a beatnik novel.
The phrase Cutting the Cheese... flatulence.
The Presidency of Gerald Ford... nothing much.
The rhythm method... popular form of birth control.
The term... increased birthrate following WWII.
The Trilateral ... international monetary exchange.
The U.S. Vice President... all of the above.
The Women's Suffrage... Susan B. Anthony.
To impress your... not bring up the vast quantities.
Two famous sex researchers... Masters&Johnson.
Vertigo is... both A and B.
Watergate is... a hotel.
What band was Paul McCartney... The Beatles.
What can you get in red... in many cases, trouble.
What is a Brainfour... a thinking device.
What is interface... foreplay between computers.
What occured at the Bay... a big mistake.
What TV show featured... Laugh-In.
Which of the following does... walking the dog.
Which of the following does... tire iron.
Which of the following was NOT... Nik-L-Nip.
Which was not a Beatles... Put this in your mouth.
Which was NOT film by Woody Allen... Interiors.
Which was not a '60's rock group... The Bangles.
Who fought the Battle of... General MacAuliffe.
Who played Patty Duke's... Patty Duke.
Who should be on top... what species.
Who threw the overalls... chowder.
You won't have see to kick... Richard Nixon.
Your abdomen is located ... beneath your chest.

Elsősegély

CoVboy: Ezt az újdonsült rovatunkat nyugodtan tekintsétek a TökösMákos egy részének — az arra szánt helyből választottuk le. Mindez történt azért, mert — hála Nektek — már rettentő mennyiségű beküldött anyag halmozódott fel nálunk. Ezek között van néhány rövidebb dolog is, tippek, poke-ok, cheat-ek, szintkódok meg egyéb ilyen szösszenőszök, amelyeket eddig a lapok aljának kitöltésére használtunk. Mostanában azonban 1.75 teli szokta írni az oldalakat (micsoda pazarlás!), viszont bizonyára nem azért küldtétek nekünk őket, hogy üldögéljünk rajtuk, hanem azért, hogy nyomassuk le minél előbb. Szóval ez egy ilyen Helpline-szerűség lesz, de inkább fabrikáltunk neki egy magyar nevet, mert olyan idiótán néz ki, ha egy — hozzávetőlegesen — magyar nyelvű újságban minden második szó angol... NAGY MEGATHANX MINDEN MOSTANI "FELSZÓLALÓNAK"! (és az ezután következőknek előre is!...)

Csonka Ferenc, keszthelyi olvasónk néhány SPHERICAL-kóddal kápráztatja el a t. egybegyűlteket:
PLAYER 1: RADAGAST, YARMAK, STORMBLADE, SKYFIRE, MIRGAL
PLAYER 1-2: GHANIMA, GLIEP, MOURNBLADE, JADWIN, GUMBACHACHMAL

Gergelics Balázs Pomázról gyaníthatóan adventure-rajongó, mert két 64-es kalandjátékhoz küldött tippeket:
TEMPLE OF TERROR: A hajó előtt, a függőhídnál használjuk az altató varázslatot. Nem árt, ha használat után elvágjuk a hidat. A barlangba égő fáklyával menjünk be. Ha gyorsabban akarunk utazni, olvassuk fel a message-et. A bronz medált ne nagyon taperoljuk. A bazilikusz ellen tükör kell. A kereskedő sátrában felesleges mindent megvenni.
THE HOBBIT: A vasajtó előtt várjuk meg a napfelkeltét és csak utána menjünk át a trollok tisztására. Az elf börtönben várakozzunk addig, míg ki nem nyitják az ajtót. Gandalfot lehetőleg kerüljük, mert ellopkodja a tárgyainkat. Csak a zárt, üres hordó lebeg a vízen. A kulcsot kössük kötélre, így már valószínűleg ki tudunk jutni a másik börtönből (előtte persze nem árt, ha ásunk egy kicsit a homokban).
Ja, meg még egy cheat a **MASK III.**-hoz: a játék elején nyomjuk meg a '3' billentyűt és írjuk be: MAYHEM. A játékot a hatos pályáról kezdhetjük.

Valószínűleg senki sem fog vadul tiltakozni, ha **Mozsár László**, miskolci olvasónk elmeséli, hogy a **ROCKET RANGER**-ben mik a lunarium-kódok az USA-ból:
10: Canada; 23: léghajó (amikor a játék elején a profot és a lányát lopják); 24: Venezuela; 26: Columbia; 32: England; 33: Peru; 34: Spain; 35: France; 36: Algeria; 37: Scandinavia; 38: Italy; 39: Germany (az utóbbi kettőnél repülök is lesznek); 40: West Africa; 41: Brazil; 42: Yugoslavia; 43: Libya; 45: USSR; 46: Mid. East; 47: Nigeria; 50: Egypt; 54: Persia; 55: Congo; 56: Sudan; 58: Arabia; 61: East Africa; 63: Kenya. Cool, mi?

Kaltár Gábor, szegedi és **Géczy Zoltán**, budapesti olvasóink **PIPEMANIA**-ban szenvednek (**Én is, én is — hát az egy tök jó játék! — CoVboy**). Egyikük 64-en, a másik Amigán — viszont mindketten elküldték a pályakódokat (az első a 64-es):
5: HAHA/GRIP; 9: GRIN/TICK; 13: REAP/DOCK; 17: SEED/OOZE; 21: GROW/BLOB; 25: TALL/BALL; 29: YALI/WILD.

Kökény Gábor, aki Budapesten lakik és egyébként a Bluebird Studio névre hallgat, két 64-es poke-ot bocsájt rendelkezésünkre:
DIZZY 3.: RUN/STOP+RESTORE után POKE 9652,173: SYS 6144 jó dolog egy örökélethez. (**Szórakoztató dolog lesz néha... — CoVboy**)
CALIFORNIA DRIVING: POKE 45562,96 — végtelen idő; POKE 47404,169: POKE 47405,0: POKE 47406, 234 — sprite-ütközések letiltása. Indítási cím: SYS 34816.

Tímár Tamás, Kiskunfélegyházáról szintén poke-okat keresgél unalmas perceiben, csak ő PLUS4-en:
SPLITZ: (RUN/STOP+RESET után) POKE 4129, <a szint száma>; POKE 4137, <az életek száma>; POKE 4166, <kezdőpálya>: POKE 4185, <kezdőpálya+1>. A <kezdőpálya> csak páros szám lehet (a 0 is az). Újraindítás: SYS 4128.
REBOUND: (RUN és RUN/STOP+RESET után) >1E0F AD — örök gyorsaság a 'tűz' gombra; >1E54 AD — örökélet. Restart: G1000.
LIBERATOR: POKE 9540,234: POKE 9541,234: POKE 9542,234 — örök fuel; POKE 12037,173 — örökélet
TRON: POKE 13102,173; POKE 13118,173; POKE 13784,173: POKE 13787,173 — örökélet mindkét játékosnak.
KRAKOUT+4: POKE 10074, 173 — örökélet.

CoVboy nevű idióta olvasónk innen a CoV HQ-ról szórakoztatónak tartja, hogy a **FIGHTER BOMBER**-ben csak azután lehet elkezdeni egy küldetést, hogy az előbbit sikeresen teljesítette — ő viszont egy kíváncsi lélek és ezért Amigán BUCKAROO, 64-en pedig KYLIE néven szokott bejelentkezni a szolgálati listába. Azonnal játszható bármelyik küldetés.

Grolmusz Dávid és Kökény Gábor, budapesti olvasóink 64-en SIM CITY-znek és kissé lassúnak találták a játékot a pénz hiánya miatt. A következő poke-kal segítettek magukon:
POKE 12281,255: SYS 32774 — a térkép széle ugyan kissé zavaros lesz, de az ne zavarjon senkit.

Az alábbi rakás kódot "**Balázs**" amigó küldte valahonnan (**A fellelhetési helyét és a vezetéknevét csak Inspector Gadget tudhatja — mert én részemről elkevertem valahol a borítékját és a levél végén csak a keresztneve volt — CoVboy**):
PRO BOXING SIMULATOR: STEADY EDDIE — PARTY; DIRTY LARRY — TALON; FAST FREDDY — SWORD; RONNIE RAZOR — LUCKY; DEADLY DAN — UNION.
JUMPING JACK SON: KAYLEIGH, ALCHEMY OCTOBERON és TANGRAM, INCUBUS, SIRIUS.
CONTACT: SHORTCIRCUIT, ROLLINGSTONE, NORTH AMERICA, FRANCISDRAKE, BLACKWOODELK, PENNSYLVANIA, BELLABAMBINI, DONTUSEATARI, EARLYMORNING, GHOSTBUSTERS, JUSTPASSWORD, BRONTOSAURUS, MIDNIGHTSTAR, POWERMACHINE, PINKYPANTHER, DAGOBERTDUCK, SCOTLANDYARD, SESAMSTRASSE, AMIGAFOREVER. (**Melyik ASM-ben is voltak ezek**?)

Bárdos Gábor, Arlóról PLUS4-tulajdonos és hegynyi leveleket küld nekünk poke-tengerrel és játékleírás-halmokkal. (**Isten tartsa meg jó szokását! — CoVboy**) A "halmok"-ból a következő számban láttok viszont nagyobb buckákat, a "tenger"-ből pedig most következik néhány literny:
BRIDGEHEAD (a CoV 5-ben lévő elég ramaty): POKE 12790,248: POKE POKE 12791,49: POKE 13214,160: 13215,51 — sérthetetlenség. Restart: SYS 8192.
PROJECT NOVA: POKE 10888,234: POKE 10889,234: POKE 10890,234 — végtelen energia.
VIDEO MEANIES: 7968,76: 7969,53: 7970,31 — védelem a falaktól; 7444,173 — végtelen energia. Restart: SYS 10768.
PSYLON: betöltés után monitor >11FC 0A 80, majd G101D, POKE 13990,173: POKE 8750,173 — végtelen energia. Restart: SYS 30432.
FORTRESS UNDERGROUND: POKE 10899,76: POKE 10900,147: 10901,42 — sérthetetlenség.
OLIVER: betöltés után monitor >18D8 F6 FF, majd G17B8, POKE 19846,144: POKE 19847,77 — sérthetetlenség; POKE 21385,234: POKE 21386,234 — örökélet. Restart: SYS 16128
ENIGMA: POKE 8945,165: POKE 13517,165 — sérthetetlenség; POKE 13306,165 — végtelen energia. Restart: SYS 18432.
PAPERBOY: POKE 10816,165 — örökélet; 6637,165 — végtelen újság; 10794,96 — sérthetetlenség. Restart: SYS 14592.
F. WARRIOR: POKE 6639,165 — sérthetetlenség; POKE 6500,169 — az ellenfél ereje jobban fogy; POKE 5931,165 — örökélet. Restart: SYS 16192.
DINGBAT WOMBAT: POKE 14736,165: POKE 14796,165: POKE 15055 — végtelen erő. Restart: SYS 12288.
EMERALD MINE 1.: betöltés után monitor >1493 0A 80, majd G101D, POKE 20323,189 — örökidő; POKE 20508,96 — sérthetetlenség mindkét játékosnak. Restart: SYS 26365.
EMERALD MINE 2.: betöltés után monitor >1493 0A 80, majd G101D, POKE 20323,189 — örökidő; POKE 20508,96 — sérthetetlenség. Restart: SYS 12288.
GODZILLA: POKE 24430,169: POKE 24433,169 — örökélet; 24400,96 — sérthetetlenség. Restart: SYS 4352 illetve SYS 4608.
IDŐUTAZÓ: POKE 15050,173 — örökélet; POKE 7546,173 — örökidő. Restart: SYS 7372.
SPY VS SPY: betöltés után monitor >10FB 0A 80, majd G1028, POKE 8444,96 — végtelen idő mindkét játékosnak. Restart: SYS 20480.
BERNÁT A NYOMOZÓ: betöltés után monitor >10F1 F6 FF, majd G1020, POKE 4585,173 — örökélet; POKE 8056,173 — végtelen erő. Restart: SYS 27392.
JACK ATTACK: POKE 8631,169 — örökélet. Restart: SYS 4176.
DARK TOWER: POKE 12692,173 — nincsenek ellenségek. Restart: SYS 7744.
BLACK THUNDER: POKE 8848,234: POKE 8849,234 — végtelen bomba; POKE 9103,234: POKE 9104,234 — végtelen rakéta. Restart: SYS 6423.
A-07: betöltés után monitor >1115 0A 80, majd G1028, POKE 24615,173 — örökidő. Restart: SYS 20331.
LEAPER: POKE 8076,234 — örökélet; POKE 11562,234 — végtelen erő. Restart: SYS 16385 illetve SYS 10241.
ZAGAN WARRIOR: POKE 5440,173 — örökélet. Restart: SYS 4100.
POWERBALL: POKE 8641,165 — örökélet; POKE 11402,234: POKE 11403,234: POKE 11404,234 — örökidő. Restart: SYS 5751.
INVASION 2000: POKE 7361, 173 — örökélet. Restart: SYS 4288.
INTERNATIONAL KARATE: POKE 14315,0 — idő. Restart: SYS 18177.
SPY VS SPY III: 35625,189 — végtelen energia.

(Te Atyaisten, mennyi poke!... — CoVboy)

Somogyi Tamás és **Péter**, Tatáról szintén **ELITE**-et berheltek PLUS4-en:
Betöltés után monitor és A3635 JMP $8004, majd RUN. A demo után monitor:
>07F8 80 >9203 D0 00 >921D D0 00
>2627 FF FF FF FF — sok pénz (kinullázódhat)
>262E 97 97 97 97 — mindenütt military laser.
Indítás: G4900.

A jelenlegi adagban még van jónéhány olyan, ami a nyár folyamán érkezett hozzánk, mert sajnos nem tudtuk egyszerre leközölni az összes beérkező hirdetést. A hirdetés természetesen a továbbiakban is ingyenes — a MAGÁNSZEMÉLYEKNEK! Ja, a "greetingseket" lehet elfelejteni...

C64+floppy+magnó+40 db BASF teli lemez+10 db SONY teli kazetta eladó. Irányár: 40.000,- Ft. Érdeklődni: **Kozák Tamás**, Debrecen, Verseny u. 29., 4032.

GEOS programcsomag 8 lemez eladó. Kérésre Német-Angol-Magyar leírást is adok. Válaszborítékot kérek! **Varsányi Gábor**, Szombathely, Nagy László u. 11. 3/7., 9700.

Garanciális C64 magnóval, 2 joystick-kel, beépített turbóval, fejállítóval, reset gombbal, programokkal, sok szakirodalommal eladó. **Illés Tamás**, Nyíregyháza, Fészek u. 200., 4400.

C64-esek figyelem! Játékprogramok adása és cseréje kazettán. Lemezről átírt játékaim is vannak. Válaszboríték ellenében listát küldök. **Bencze Tibor**, Százhalombatta, Pataki sétány 6. 4/14., 2440.

C64-es programokat cserélek kazettán! Cserealapom kb. 1000-1200 db. program. Pl.: Test Drive 1, Sky Fox, Desert Fox, Bosszú stb. Cím.: **Tuza Ervin**, Pásztó, Arany J. u. 9., 3060.

C64-esek figyelem! Játékokat cserélek ill. talán veszek lemezen. Felbélyegzett válaszboríték ellenében írok. Lista nem hátrány. Az is írhat, akinek kevés játéka van. Kérésre listát küldök. **Závoti Zoltán**, Sopron, Fehér D. 15., 9400

C64-re keresek kalandjáték-szerkesztő programokat, valamint a következő játékokat: IDŐREGÉSZ II., BARD'S TALE I-III., DUN DARACH, MARSPORT, FAIRLIGHT II., SHORT CIRCUIT II. ill. a LORD OF RISING SUN c. C64-es változatát (ha van). **Gergelics Balázs**, Pomáz, Beniczky u. 51. 2013

C-64 játékprogramokat cserélek lemezen. Válaszborítékért listát küldök. **Vetési Dani**, Budapest, III. Amfiteátrum út 34., 1031.

C-64 tulajdonosok figyelem! Keresem a Battle Chess, F-14 Tomcat, Gunship, Pirates, Operation Wolf, Robocop, Batman — the Movie, Dun Darach, Steel Thunder, Star Wars I-II., valamint stratégiai programokat. Megvétel és csere lehetséges. **Orcsik Róbert**, Balmazújváros, Dózsa Gy. út 3., 4060.

Hi C64 FREAKS! Akarsz egy menő team tagja lenni? Ha jó coder vagy zenész vagy, írj és küldj egy lemezt az eddigi top munkáidból. All cool letters will be answered. Cím.: **Hajnal Gábor**, Tát-Kertváros, Zóla Emil fasor 6., F/3., 2534.

C64: lemez, kazetta — 2000 program, VC-20: csak lemez, 300 program csere. Listát kérek. Keresem a VANGUARD c. játékot. **Getse Ferenc**, Budapest, Baross 3. I/18., 1203.

C64-re kazettán, lemezes programok eladók. Válaszborítékért listát küldök. Ugyanígy eladók, lemezen játék- és felhasználói programok, de csere is érdekel. (Sch) **Gonda Balázs**, Budapest, XIII. Vág u. 7., 1133.

C64-en, kazettán programokat eladok és cserélek. Elsősorban a következő programokat keresem: Summer Games I-II., Winter Games, Last Ninja I-II., Heroes of the Lance, Robocop, Caveman Ugh-Lympics, Defender of the Crown, Indiana Jones the Last Crusade, Grand Prix Circuit, Tusker, Legend of the Amazon Woman, Masters of the Universe, Barbarian I-II., Waterpolo, Graphics Basic, Simon's Basic. Szívesen küldök listát válaszborítékért. **Czak István**, Mátészalka, Wesselényi u. 7., 4700.

C64 programcsere lemezen és kazettán. Keresem: Heroes of the Lance, Neuromancer programokat. Válaszborítékért listát küldök. **Lakatos Balázs**, Gyöngyös, Napsugár u. 14., 3200.

C64-es programcsere lemezen. Keresem a Heroes of the Lance, Hard Drivin', Turbo Outrun, Falcon, Curse of Azure Bonds, Dizzy II. c. programokat. Ugyanitt eladó C16-ra joystick (700,- Ft). **Nagy István**, Pomáz, Körte u. 36., 2013.

Keresem C64-en lemezre: Combard Rally, Emlyn Hughes Soccer, Great Courts Tennis, Omniplay Basketball, Boxing Manager programokat, bármilyen jó Footballmanagert és a Broken Revs-t. **Szpisják Zsolt**, Békéscsaba, Pajtás-sor 15/2., 5600.

C64 és IBM programok eladása kazettán és lemezen olcsón. Köztük a legfrissebbek is! Válaszborítékért listát küldök. Cím: **Kiss Tibor**, Szolnok, Csokonai út 26. I/2., 5000.

C64-es játék- és felhasználói programokat cserélek, eladok. Keresem a Myth, Carrier Command, After the War, Aussie Games-t. Cserébe hasonló színvonalú játékot adok. Írjanak! Válaszborítékot kérek és listát küldök, várok. **Szitka Péter**, Kazincbarcika, Lenin út 48. 4/3., 3700.

C64-es programokat cserélek és eladok kazettán (5-20,- Ft/db.). Poke-kódok, térképek. Minden 5. játék ajándék. **Varga Márton**, Budapest, XVIII. Havanna u. 56. X.em. 56., 1181.

C64-es programkazettáimat eladom! Klassz programok, olcsó ár! Érdeklődés, csak levélben! Címem: **Petrák Attila**, Budapest, XVII. Újlak út 51., III/15., 1173.

C64-es gyári (originál) játékprogramok eladók, vagy elcserélhetők. Csak gyárira!!! Ezek ára darabonként 350,- Ft. A programok címei: Heartland, Henry's House, Bubble Bobble, Football Manager, Strike Force Cobra. Keresem az Új Vadnyugat II. c. játékot. Címem: **Párkányi Gergő**, Pécs, Zója út 1/A., 7624.

C64-es programokat cserélnék lemezen. Keresem: Zak McKracken and the..., Test Drive II-IV., Maniac Mansion, Giga-Paint. Cserébe több, mint 2100 programból álló választékból válogathat. Ezekből párat ajánlok: Defender of the Crown, Renegade Master Disk kezelő. **Terbe Péter**, Várpalota, Csokonay út 51., 8100.

C64 + 1541/II. floppy + magnó + 2 joy. + 73 márkás disk + 11 kazetta (mindezek teli programokkal) + reset kapcsoló + 8 db. szakkönyv. 50.000,- Ft-ért eladó. **Csábi Tibor**, Csitár, Kossuth út 2., 2673.

C64 játék- és felhasználói programokat cserélnék lehetőleg lemezen. Sport és logikai érdekel elsősorban. Listás leveleket várok! **Tasnádi Tamás**, Budapest, XIX. Batthyány u. 10. VIII/26., 1195.

C64-re programok eladók kazettán (5-16,- Ft—db.), a régebbiektől a legújabbakig. Színvonalas programok esetén csere is lehetséges. Lemezes feltörésekkel is rendelkezem. Cserealapom 4000 program. Ugyanitt PLUS/4-es program csere minden mennyiségben. Keresek 64-es átiratokat PLUS/4-re. Lichenstein Software Service & Ocsenás Star Soft, **Lichenstein Raymund**, Miskolc, Dankó P. 15. 5/1., 3530.

5,25"-os DS DD no name lemezeket eladok, 44,- Ft/db. **Faludi László**, Budapest, VI. Hunyadi tér 9., 1067.

C64 kazettások figyelem! Sok lemezes program, kazettás verziójával (UGH-LYMPICS, OCEAN R., SPITTING I., TEST DRIVE I-III., TOTAL ECLIPSE 1-2 stb.) rendelkezem, ill. friss '90 programokat adok ill. cserélek. Cím.: **Bereznyák Mihály**, Máriapócs, Ófehértói út 18., 4326.

C64-re programokat eladok (5,- Ft/db.) kazettán. Válaszbélyeggel ellátott levelekre listát küldök. **Veszző Tamás**, Pécs, Anikó u. 16., I/4., 7632.

C64-en programokat adok, veszek, cserélek! Adás esetén 10-20,-Ft/db. Kérésre listát küldök. Ízelítő: The Last Ninja 2, Mercenary, Tir Na Nog, Impossible Mission 1,2, Total Eclipse, Dark Side, Elite + kimentett állás (minden van rajta + Competent besorolás), International Karate 1,2,+. Adathordozót és kazettát kérek!!! Keresem C64 kazettára a Turtles (Konami), Golden Axe c. programokat.

C64 kazettára eladók az alábbi programok 70-100,- Ft-os áron: Elite, Last Ninja I-II., Ace I., Ace II., Ace 2088., Total Eclipse, Dark Side, Új Vadnyugat 1-2, Shilton Football, Beach Head 3, Aliens, Skate or Die és még sok más program. **Kakszi Krisztián**, Miskolc, Gyóni Géza u. 5. 2/3., 3526.

Eladók C64-es jó játékok lemezen. Pl. Gunship, Eddie Edwards, Total Eclipse, Last Ninja I-II. Kérésre listát küldök. Keresem a Target Renegade c. játékot végig! **Jankovich Ádám**, Miskolc, Kassai u. 48., 3526.

Reset gombos C64C+C1541 drive+Seikosha SP-180VC printer=54.600,- Ft-ért eladó. Tel.: Bp. 140-65-66.

C64-re kb. 200 féle játékprogram eladó. Áruk postaköltséggel együtt 50,- Ft. (Csak lemezen!) Lemezt kérünk! Írják meg, hogy melyik program kell, és küldjék el a lemezt 50,- Ft-tal. Mi a lemezt visszaküldjük a programmal. Egy program ára 34,- Ft, mert a lemez visszaküldéséért a postai díj 16,- Ft. Cím: **Simon Gábor**, Miskolc, Vasverő u. 57., 3535.

C64-es magnósok! Keresek új 89-90-es játék/felhasználói programokat, valamint az alábbi játékokat: Twin Tornado, Rock Star, Nexus, Road Blasters, Navy Moves I. és a Carrier Command c. programokat. **Kelemen Péter**, Kőszeg, Fenyő út 1/A., 9730.

Keresem C64-re a TUSKER c. programot kazettán. **Várallyai László**, Győr, Bacsó Béla út 66., 9023.

Eladó C64-hez cartridge RESET gombbal, 5 programmal, Turbo 250, fejbeállító, Copy 236, Chipmonitor (C000), Fastload. Ára: 900,- Ft. Kívánságra más programokkal is. Keresem azokat a programokat, amelyek a gép analóg bemeneteit használják, továbbá fényceruzával működő programokat. **Kasza Róbert**, Kerepestarcsa, Lenin út 24., 2143.

90-es programok eladók lemezen 20,- Ft/program. Adathordozót kérek! **Helyes Bálint**, Veszprém, Aranyoskút u. 16/A., 8200.

C64-re keresem a GARFIELD 2 játékprogramot, és mindenféle CONSTRUCTION KIT-eket. Pl. SHOOT'EM UP, BREAKOUT... stb. Megvételre, cserére is! Cím: **Fehér Tamás**, Syentendre, Egresi út 29., 2000.

C-64-hez 1351 egér és fényceruza roppant olcsón ajándék programokkal. Data-Becker könyvek féláron. **Fantomas Software Co.**, Budapest, V. Kígyó u. 4-6., 1052.

Akarsz jó programokat C64-re? Kazettán? És humoros leveleket is vársz? Ha különleges játék igényeid vannak, akkor jó helyre írjál! Íme a hely, ahol számítógépes álmaid valóra válnak! **Nagy György**, Makló, Ady E.u. 11., 3397.

C64-re keresem a LORD OF THE RISING SUN című programot, és bármilyen távol-kelettel kapcsolatos adventure, stratégia, vagy sport játékot. Cserélek is. Jonesfilm Ltd. Pomáz, Beniczky u. 51., 2013.

C64-esek figyelem! Jó minőségű játékprogramok eladók kazettára (5-200,- Ft/db.). Listát küldök. Eladás esetén felbélyegzett válaszborítékot kérek. Keresem C64-re a SIM CITY-t, TURBO OUTRUN-t, MYTH-t (System 3) c. programokat kazettára. Horváth Csaba, Tapolca, Simon István u. 22., 8300.

C64-re játék- és felhasználói programok eladók. Megvan: THE LAST NINJA I-II-III., valamint a CoV-ban eddig megjelent összes program + GEOS V2.0 rendszerprogram 10 lemezen. Ezenkívül GRAPHIC ADVENTURE CREATOR eladó, vagy leírásra cserélhető. Cím: **Haás Zoltán**, Budapest, XVI. Vulkán u. 2., 1163.

Felvenném a kapcsolatot memóriamentős cartridge (FINAL 3, MK IV) tulajdonosokkal. Ugyanitt C64-es programok cseréje kazettán. **Mészáros Zsolt**, Szolnok, Mártírok út 35., 5000.

C64-es alig használt magnó olcsón eladó. Keresem a PIRATES c. programot C64-re (lemezre). **Müller Zsolt**, Budapest, XIX., Szigligeti u. 7., 1193. Tel.: 177-2723.

C64-re programokat másolok. Kazettára 5,- Ft/db., teljes lemezt igénylő játékok 50 és 100 Ft között. Válaszborítékot is küldj és majd abban küldöm a listát. Cím: **Varga Roland** (Roller-soft), Pápa, Fáy ltp. 11/b., 8500.

C64 program eladás lemezre 10,- Ft/prg. több oldalasnál 10,-Ft/oldal+ postaköltség. **Sulyok Tibor**, Budapest, VI. Dessewffy u. 25-27., 1066.

Keresem C64-re a Newsroom, a Falcon és a Printfox (összes kiegészítéssel) c. programokat. Programokat cserélek lemezen (Iron Lord leírással, F-14 Tomcat leírással, stb.), esetleg eladok. **Juhász Jusztin**, Debrecen, Repce u. 11., 4034.

C64-re keresem a GEOS 2.0, Printfox, Print Shop és Newsroom programokat, eladom a Mikromagazin 1987-1989, Mikrovilág első számait és egyéb számítástechnikai (magyar) folyóiratokat. **Nótin László**, Vámospércs, József A. u. 53., 4287.

Olcsón eladó C64+floppy drive+üres lemezek+játékprogramok+szakirodalom. Irányár (alkudni lehet): 27.000,- Ft. Érdeklődni a következő címen lehet: **Kovács István**, Mezőtúr, Munkácsy M. 4/b. 5400, vagy a helyi 723-as telefonszámon.

Olcsón eladó C64+Commodore magnó+2 db. turbo joystick+játékprogramok. Irányár: 20.000,- Ft. Érdeklődni: **Jódi Attila**, Mezőtúr, Szabadság tér 6-8., 5400. Helyi telefon: 906.

C64-esek! Keresem C64-re a DAN DARE-t, Az ENIGMA FORCE-t, a DARK SCEPTRE-t, és az ANNALS OF ROME-t. Csere is szóba jöhet! **Labanc József**, Vác, Damjanich tér 8. 2600.

Eladó C64/II+VC1541 floppy+magnó+2 db joystick+ 32K cartridge+fényceruza +lemezen és kazettán rengeteg program együtt. Irányár: 50.000,- Ft. Commodore Amiga-t vennék. Cím: **Tompai Ferenc**, Szeged, Szamos u. 2., 6/46. 6723.

C64-re keresem kazettán megvételre a következő programokat: Új Vadnyugat I-II., A bosszú, The Last Ninja I., ELITE, Rick Dangerous, Total Eclipse I-II., The Newzealand Story, Gunship, Steel Thunder, Graphic Adventure Creator. Csere is érdekel (listát kérek!)! Az ajánlatokat az alábbi címre küldjétek: **Kovács Gábor**, Kalocsa, Veres Péter u. 37., 6300.

Eladó C64+RF501 (lemezegység)+magnó+2 joystick+egér+kazetták+lemezek+ könyvek. Tel.: Bp. 1-782-246.

Kitűnő C64-es programok olcsó áron eladók. Kétféle magnós másolómodulban. Listát csak válaszborítékkal ellátott levelekre küldünk! **Kovács Péter és Tamás**, Körmend, Rákóczi út 74. I/3., 9900. Tel.: 296.

Vennék floppy meghajtót és nyomtatót C64-re. **Honti József**, Szekszárd, Herman O. u. 37. II/10., 7100.

C64-es programokat eladok kazettán, 8,- Ft/db. **Fülei Attila**, Dombóvár, Ady E. u. 16., 7200.

C64-es kazettáimat és lemezeimet olcsón eladom. Jelentkezés csak levélben! **Pataki Zoltán**, Budapest, XVII. Pesti út 101., 1173.

C64 programok lemezen eladók! Egy lemez két oldalán programokkal — melyeket a megrendelő választ ki — 190,- Ft + 50,- Ft postaköltség. Év végén ajándék sorsolás! Válaszborítékért listát küldünk. **Hagymási Gyula**, Berettyóújfalu, Csónak u. 1., 4100.

C64-es lemezes játékprogramok eladók kazettán (60,- Ft/db.). Többek között a Gunship, Defender of the Crown, Test Drive, Stealth Fighter. Válaszborítékért tájékoztató. Cím: **Vincze Márton**, Budakeszi, Arany J. u. 13. F/3. 2092.

Hirdetési szelvény

CoV

C64-re programok eladók! Kazettára és lemezre! Érdeklődni lehet: **Mikus Tamás**, Tatabánya, Vitális u. 34. I/II. vagy tel.: (06-34) 10-095, Mikus Tamást keressék!

C64-es programokat eladok kazettán (8,- Ft/db.). Sok lemezes játékom is van pl. Skate or Die, Myth, Barbarian II., Winter Games. Ezeknek az ára: 10,- Ft/pálya. Válaszborítékot kérek. Csere is szóbajöhet. **Halek Zsolt**, Budapest, XXI. Kossuth L. u. 101/B/ VII/21., 1211.

C64-re régi és új színvonalas játékokat adok kazettára (10,- Ft/db.) és cserélek is. 10 programonként egy BONUS. Válaszboríték ellenében listát küldök. Rockmonitor leírást keresek. **Béres Csaba**, Fényeslitke, Vasut sor 10., 4621.

C64-re cserére keresem kazettán, esetleg lemezen: Hard Drivin', Shinobi, Snowstrike, Tusker, Turbo Outrun, Dizzy I-II., Indiana Jones, Batman — the Movie, Hostages, F-14 Tomcat, Gunship, Robocop I-II., Heroes of the Lance, Stealth Fighter, Barbarian II. — the Dungeon of Drax részeit. Köles Tamás, Győr, Liszt F. u. 39., 9022.

C64-es programcsere lemezen. Keresem az Annals of Rome, SIM City, Populous, Pro Tennis Sim, Hard Drivin', Newsroom, Adventure Building System, Graphic Adv. Creator, Prof. Adv. Writing System című programokat. **Cser Gyula**, Tatabánya, V. Kiliánkert 27., 2/2., 2800.

C64-en programcsere lemezen. Keresem a következő programokat: Fighter Bomber, Gunship, Carrier Command, Dungeon Master, Sim City, + bármilyen stratégiai program érdekel. Címem: **Nyemcsok Sándor**, Szarvas, Damjanich u. 125., 5540.

Keresem C64-re lemezen a CURSE OF AZURE BONDS, POOL OF RADIANCE, LORDS OF THE RISING SUN c. programokat, árajánlatot kérek! **Nagy Félix**, Budapest, Áchim A. u. 19., 1196.

Keresek felhasználói, kaland, akció, sport illetve szimulátor programokat. Keresem továbbá a Printfox c. programot és bővítőt. Cím: **Horváth Károly**, Orosháza, Tompa u. 14., 5900.

C64 kazettások figyelem! Cserélünk kazettán 88/89/90-es, felhasználói és lemezről átírt programokat. Listát kérünk és küldünk. Ha nincs cserealapod, akkor is írj, hiszen el is adunk! 1000 programból választhatsz (4-18,- Ft). TSG, Tatabánya 3., Pf.: 3023., 2800.

C64-re kazettán megvételre keresem a TEST DRIVE 1,2 vagy 3-t. Ajánlatokat a következő címre kérem: MIKSÓSYSTEM, **Miksó Krisztián**, Halászi, Lenin krt. 13/a., 9228. Tel.: (06-98) 11-258.

Eladó C+4 alapgép+magnó+1541/II. floppy együtt vagy külön is. Kaphatók C+4-es programokkal tele kazetták (400,- Ft/db.), valamint lemezek (150,- Ft/db.) egységáron. 3 1/2" DSDD üres NONAME lemezek ára csak 110,- Ft. **Agárdi Tibor**, Kecskemét, Dankó P. u. 37., 6000.

Eladó egy C64, floppy drive, szakkönyvek. Érdeklődni 16,30 és 19h között a Bp. 1146-003-as telefonszámon.

C64 tulajdonosok figyelem! Akik keresik a STEALTH FIGHTER, IMPOSSIBLE MISSION II., TEST DRIVE I., GRAND PRIX CIRCUIT, DEFENDER OF THE CROWN, KATAKIS, GI JOE, CALIFORNIA GAMES, THE LAST NINJA 2, (30-50,- Ft/db.) programok lemezről átírt teljes kazettás változatát, írjanak! BYTESOFT, Pomáz, Cseresznyés u. 1023/2., 2013.

C64-re cserélek, programokat kazettán. Listát válaszboríték ellenében küldök. Keresem a Monty és a Dizzy sorozat részeit. Játékleírások is érdekelnek. Vennék Spectrum Világ 1-21 és Commodore Világ 1. részét. **Markovics Norbert**, Arnot, Mikszáth K. 9., 3713.

Lemezes játékok kazettán: HOSTAGES, BATMAN THE MOVIE, TURBO OUTRUN, TEST DRIVE 1,3 stb. Olcsón eladó, esetleg csere. Válaszborítékért listát küldök. **Sashegyi Zsolt**, Pécs, Magaslati út 45. 7625.

C64-esek, sorstársaim! Keresem a King of England, Dizzy 1,2,3, Battle Chess programokat! Programcsere lemezen és kazettán. Szívesen elcserélem bárkivel az Elite-met. Az én verziómon örök pajzs, rakéta, üzemanyag, pénz, raktár, szuper hajtómű, és egy pár nehezítés is beállításra vár. **Király András**, Sopron, IV. László K. u. 14., 9400.

C64-re színvonalas 88-90-es játékok eladók lemezre, nagyon olcsón! '90-es programokat cserélek is! **Valuska Tamás**, Gyomaendrőd, Mikszáth u. 50., 5500.

C64-re kb. 1000 prg. eladó. 10,- Ft/db. Válaszborítékért listát küldök. **Zelenka Zsolt**, Debrecen, Izsó u. 11., 4028.

C64-es legújabb törésű programok, minden mennyiségben. **Korom Viktor**, Budapest, VIII. Mátyás tér 4., VI/2., 1084.

C64-re hangdigitalizáló+program+leírás eladó. Sürgős! Érdeklődni lehet levélben. Árajánlatot kérek! **Krassói Tamás**, Budapest, XV., Rákos út 96., 1155.

C64 programokat adok, veszek, cserélek lemezen. **Kolics Bertold**, Veszprém, Sallai Imre utca 48/1., 8200. Tel.: (06-80) 25-965.

C64-es programeladás lemezen (20,- Ft/lemezoldal) és kazettán (15,- Ft/db.). 1-2 hetes törésű programok. Kérésre listát küldök. Csak 1988-1990-es programok érdekelnek! **Hegedűs Márk**, Répcelak, Avar u. 6/B. 9653.

C64 programokat cserélünk lemezen és kazettán. Keresem kazettára: Batman — the Movie, Airborne Ranger, Spiderman, Pegasus, Sailing, Nosferatu. Keresem lemezre: Sim City, Powerpack I-II., Demo Maker, Dizzy I-III., Bard's Tale I-III., Neuromancer, Rocker Ranger, Bobo, Prohibitron, Tintin on the Moon, Hostages, Battle Chess, Rick Dangerous, Newzealand Story, Fighter Bomber, Superman, Lombard Rall, Pro Adventure Writing System, Dark Sceptre, Captain Blood, World Trophy Soccer, Action Service, Armalyte, 500cc Grand Prix, Chamonix Challenge, Warlock's Quest, Eddie Edward's Super Ski, Bubble Ghost, Giga Paint. Címem: The Iron Boys, Orosháza, Bajcsy Zs. u. 17., 5900.

C64C+magnó+1541/II. + F.C. III.+65 db. lemez+kazettán 600 db. játék+könyvek+játékleírások+joystick sürgősen eladó olcsón. 35.000,- Ft, vagy ráfizetéssel Amiga 500-ra cserélhető. Stratégiai és kaland-stratégiai játékokat keresek! **Kaszap Zsolt**, Székesfehérvár, Selmeci u. 12., 8000.

C64-es programokat adok, (esetleg cserélek, de csak felhasználói prg.-ot). 1 program 10-15,- Ft. 1 lemezoldal 25,- Ft. 1 órányi prg. 400,- Ft (TDK-ra veszem). Válaszborítékért bőséges lemezes listát küldök (kb. 200 lemez). 30 kazettáról listát adathordozóra veszek. **Berényi Norbert**, Hatvan, Teleki út 25., 3000.

C64-es számítógéphez egér, 3M-es lemez eladó, valamint prg.-ok eladók 13,- Ft/db. Cserére keresem a Hard Drivin' prg.-ot. **Kis László**, Eger, Domonkos út 8., 3300. Érdeklődők telefonszámot is küldhetnek és jelentkezem.

C64-es programokat eladok lemezen (15,- Ft/db.) pl.: Test Drive 1-6, Hammer Fist. Kazettán (10,- Ft/db.) pl.: Stealth Fighter, California Games. Válaszborítékért listát küldök. **Barabás Zsolt**, Gyömrő, Deák F. u. 12., 2230.

C64-es lemezen keresem a következő programokat: Newsroom, Dizzy II., The Print Shop, Időrégész, Impossible Mission I.-II., Printfox. Bővebben: **Pintér Gábor**, Gödöllő, János u. 32. 2100. Tel.: (06-28) 30-393.

C64 programcsere kazettán. Keresem a CoV 1. számát. **Nagy Tamás**, Szombathely, Barátság u. 7. 9700.

C64-re szuper programokat eladok kazettára! A legújabb lemezes játékok is kazettán! Csak válaszborítékkal ellátott levelekre küldök programlistát! Címem: **Friesz Gábor**, Komló, Körtvélyes u. 11., 7300.

C64-re keresem az EPSON DELTEX szövegszerkesztő programot. Cserébe pedig más programokat tudok felajánlani. **Bencze Barna**, Mázaszászvár, Kossuth u. 33., 7351.

Eladó: C64+floppy+magnó+2 joy+100 lemez+15 kazetta+könyvek. 35.000,- Ft. Külön-külön is eladók. Sürgős!!! **Lőrinc Dezső**, Budapest, III. Tompa Mihály u. 3. 1039. Telefon: 167-1889.

C64-es játékokat csak lemezen 10,- Ft-ért, oldalas játékokat 30,- Ft-ért eladok (pl. TOP listás játékokat). Listát felbélyegzett válaszboríték ellenében küldök. Keresem a DIZZY III-at. **Halász Balázs**, Tel.: Bp. 1-89-46-46.

C64-es programok eladók kazettán. **Merth Gábor**, Zalalövő, Bem út 4., 8999.

C64-hez 16 kbyte-os EPROM kártya eladó. Felbélyegzett válaszborítékért részletes ismertetőt küldök. **Kiss Csaba**, Sárbogárd, Rajk L. u. 3/B. 7000.

ATARI ST és APPLE MACINTOSH emulátorokat keresek AMIGA-ra. A zeneszerkesztők közül a FUTURE COMPOSER-t kutatom. Van néhány szuper DEMO-m. Az emulátorokra ármegjelölést kérek. **Péter Gábor**, Szeged, Szigony u. 13. 6729.

AMIGA programok eladók (40,- Ft/db.). Megfelelő partner esetén csere is lehetséges. **Kotroczó Balázs**, Budapest, XII., Hegyalja út 63. F.1. Tel.: 165-5110.

Commodore AMIGA 500-as számítógép programokat adok-veszek-cserélek, és Amiga 520-as TV Modulátor eladó (2500,- Ft). **Kotroczó Balázs**, Budapest, XII. Hegyalja út 63., 1124. Tel.: 165-5110.

Ha AMIGA-d van, biztosan írsz! Szuper programok, elérhető áron! Prosoft, Nyírbátor, Pf.: 78-35., 4300.

AMIGA 500-hoz 512 Kbyte bővítő: 12.000,- Ft. **Kiss Henrik**, Budapest, XXI. Határ utca 103., 1213.

Amiga programokat cserélek (főleg demo-k). Szakkönyv eladó. Amiga-val foglalkozó újságokat veszek. **Szerletics Arnold**, Bátmonostor, Árpád u. 2., 6528.

Amiga 500-at vennék modulátorral forintért vagy valutáért. Árajánlatot kérek. **Cseh Róbert**, Szentes, Nagygörgős u. 31., 6600.

Amiga programokat cserélek. Küldj listát! **Fantomas Software Co.**, Budapest, V. Kígyó u. 4-6., 1052.

C64+2 db. datasette+2 db joystick+játékok (kazettán, lemezen), továbbá Amiga programokat adok-veszek-cserélek. Keresem a Populous és Falcon nevű játékokat. **Farkas Elek**, Kunszentmárton, Kilián ltp. O/13., 5440.

AMIGÁSOK! A legfrissebb törésű programok eladása (40,- Ft/disk). Cím.: **Dobránszky György**, Nyíregyháza, Epreskert út 56., 4400.

3,5 inches lemezek olcsón eladók! Telefon: Bp. 118-8585.

AMIGA-ra programok kaphatók, 25,- Ft/disk, magyar nyelvű AMIGA szakkönyvek megrendelhetők, felhasználói kézikönyv, Basic, DOS. **Haár László**, Budapest, XIII. Dráva utca 11. VII. em. 30. 1133. Tel.: 1732-008.

PLUS4, C64 tulajdonosok figyelem! Minőségi programok eladók PLUS4-re kazettán (50,- Ft/db.), lemezen (50,- Ft/oldal). Pl.: DRILLER, BORROWED TIMES. C64-re csak lemezen (50,- Ft/oldal). Pl.: GUNSHIP, DEFENDER OF THE CROWN. Válaszborítékért listát küldök. **Prókai Arnold**, Verpelét, Sport út 16., 3351.

Eladó: C+4, 1531-es datasette-tel. Keresem C64-en a "The Turk" című programot. Cím: Völgyi Péter, Budapest, III. Lajos u. 107. 1036.

Commodore Plus/4, C16-os prg.-kat cserélek, eladok (9,- Ft/db.). Keresem: A-07, Savage Island, Bard's Tale 1-2, Balance, Arthur Noid, Action Force nevű programokat. Cím:**Bucsek Attila**, Dunaújváros, Gagarin tér 19. Fsz. 3., 2400. (Cserealap: 850 prg.)

C16 +4 magnóval, kb. 300 db. játékkal, szakkönyvvel eladó. Ára: 12.000,- Ft. **Tóth László**, Budapest, XVII., 527. utca 11., 1173.

Cserélek programokat PLUS/4-re kazettán. Kb. 300 programom van! Pl.: Barbarian, Spy Vs Spy 3. Keresem a Battle Chess és a Defender of the Crown kazettás változatát! Címem: **Dénes Zoltán**, Budapest, XVIII. Mikszáth K. u. 2/c., 1184.

Commodore Plus4+magnó+játékprogramok+szakkönyvek, jutányos áron eladók. **Malinák Gyula**, Tiszavasvári, Báthori u. 2., 4440.

Programkazettáimat eladom (C+4). Kazettánként 50-60 prg. (Átlagár 450,- Ft). Válaszborítékért tájékoztatót küldök. **Bárdos Imre**, Borsodnádasd, Rákóczi u. 23/A., 3671.

Új C+4+magnó+joy+programok+szakirodalom eladó. Ár megegyezés szerint. Érdeklődni levélben: **Lovas Zoltán**, Csongrád, Berzsenyi Dániel u. 1/A. 6640.

Memóriabővítés C+4/C16-hoz, RAM 256 Kbyte. Kapcsolási rajz + leírás + RAMTEST program. Ára: 99,- Ft. Cím: Pelsőczi Gyula, Szilasliget, Ady E. u. 36., 2145.

C16, Plus/4 programokat cserélnék kazettán. Listát kérek. Horváth Tamás, Peremarton Gy.t., Ibolya u. 23., 8182.

Szuper C16&Plus/4 programok eladók utánvéttel kazettára, 10,- Ft/db. Pl. Saboteur 2, Spy Vs Spy 3. Vennék Stephen King könyveket angolul v. magyarul. **Haklik Norbert**, Ózd, Vörös Hadsereg út 33., 3/1., 3600.

C16-ra, C+4-re programok, köztük a legújabb 90-esek, olcsón eladók kazettán és lemezen egyaránt. Több, mint 70 lemezes és 1500 kazettás program. Keresem az Avenger, Impossible Mission I-II. nevű programokat. Csere is érdekel lemezes programok esetén. Címem: **Agárdi Tibor**, Kecskemét, Dankó P. út 37., 6000.

PLUS/4-es gazdák figyelem! 2 kazettám van tele PLUS/4-es programokkal. Aki meg szeretné venni, jelentkezzen a címemen. Vállalkozok arra is, hogy programonként 35,- Ft-ért másoljak programokat. Ebben benne van a postai díj is. Cím: **Bakk Levente**, Miskolc, Vasverő u. 54., 3535. Tel.: (06-46) 71-198.

PLUS/4-esek figyelem! Különböző korosztályoknak kazettával 45-60,- Ft/db. Minden kazettán egy játék kazetta nélkül 520,- Ft/db. Válaszborítékért listát küldök. **Nagy Viktor**, Budapest, XXI., Kossuth Lajos u. 120., 1214.

PLUS/4-es gépre szimulátor programokat vennék. Csak kazettás változat érdekel. Cím: Budapest, III. Lukács Gy. út 15. V/15., 1039.

Keresem +4-re a következő programokat: Mercenary II., Driller, Tir Na Nog. Cím: **Gyurin Péter**, Budapest, Ferihegyi út 242., 1173.

C+4-es programok cseréje és eladása kazettán (8,-Ft/db.— közel 750 program). Keresem a Driller c. programot. **Bucsek Attila**, Dunaújváros, Gagarin tér 19., F/3., 2400.

C+4-re programot cserélnék. Főleg a szimuláció és a zene érdekel. **Tánczos Balázs**, Tác, Felszabadulás út 4. 8121

CHANGE SOFTWARES! For C+4 & C16 about 1300 softwares if you're an orienteering & you've got a PLUS FOUR, write to us! Addr.: **Somi&Atya**, Hódmezővásárhely, Bajza st. 16., 6800.

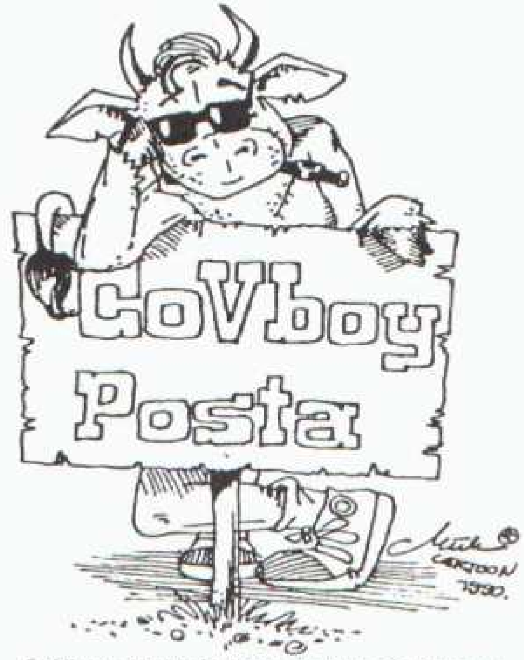
PLUS4-es programokat cserélek, veszek, eladok kazettán vagy lemezen. (10 Ft/db, utánvéttel) Listát küldök. **Végh György**, Budapest, III. Lajos u. 144., 1036

Eladó C-128D beépített 1571-es drive-val, 256K-ra bővítő RAM modullal, 50 lemezzel és könyvekkel: 24.000,- Ft. ATARI ST, AMIGA csere megegyezéssel. **Radics Béla**, Deszk, Felszabadulás u. 30. 6772. Tel.: (06-62) 71-235.

Mikro Magazinok 20,- Ft-ért eladók. Írni erre a címre: **Lukáczki András**, Budapest, XI. Szakasits Á. út 42/a. 1115.

Ez a rovatunk a RÖLTEX 4000 szövegszerkesztő rendszerrel készült

Szép jó estét az uraknak és a hölgyeknek (pardon: a hölgyeknek és az uraknak)! Isten hozott ismét mindenkit a teljesen 2D (almostfreescape), mágikus CoVboy-postaládában! Lehet készíteni a fejfájáscsillapítókat és a jeges borogatást... Úgy látszik a nyár végén nagyon sok eső eshetett, mert bőséges termés van levelekből. Most már elkezdtem rettegni az ősztől, mert azt mondják, hogy akkor még a fákról is levelek fognak hullani. Na, nem baj. Ez a boldog tehén itt jobbra már volt egyszer a CoV 9-ben, de úgy döntöttem, hogy a továbbiakban állandó emblémának választom a Tudomány Tárháza c. CoV-rovat elé, mert kábé jól tükrözi azt a mély mondanivalót, amit alant lel a bátor olvasó. Egyébként mitől lehet boldog egy tehén? Na, inkább elég a filozofálgatásból, olvasgassatok egy csöppet — three, two, one... (hogy is van az angolul, hogy start?)



Nyári napló

Helló, helló!
1990-07-22: Ezennel megkezdem levélkémet, ami elég hosszú lesz, ugyanis nem tudom vállalni azt az áldozatot, hogy naponta 8 Ft (10 Ft)-tal szegényebb legyek. (**Barátunk június végén kitalálta, hogy minden nap levelet fog írni nekem. Pedig volt CoV 8-a... — CoVboy**) Úgy tervezem, hogy hetente vagy 2hetente "megleplek" pár oldalnyi hasznos sorral — remélem még nem menekültél ki a Tejútrendszerből. Hiába bujkálsz, a CoV 6-ban már megjelent arcképed (aktképed?), úgyhogy teljesen reménytelennek látom a helyzetedet (**Akkor már ketten vagyunk...— CoVboy**), de segítek rajtad. Nemrég megüresedett a padláson egy hely: itt biztonságban érezheted magad a fejvadászok&bérgyilkosok ellen. Igaz POPULOUS-t nem tudok nyújtani neked, de FROGGER-t igen. (**Olé! — CoVboy**) Persze most ámuldozol, mi? Ezt a forró anyagot a legújabb malaysia-i contactom küldte! Ez reklám volt, na meg idézet is. Képzeld mire nem képesek a vevőim, pl. az egyik tudja ugyanazt, mint a ruszki Igmatyenko és engem is megbabonázott. Ennyit mára. (**Csak azért sem fogom megkérdezni, hogy mit tud Igmatyenko, mert még képes vagy megírni (és az nem valószínű, hogy jó lesz nekem)! — CoVboy**)
1990-07-23: Este 9 múlt. Most tollal írok, mert nincs kedvem gépelni. Amúgy kérdezni szeretnék valamit: valamelyik SpV-ben (talán a 21-ben) egy levélre válaszolva azt írtátok, hogy ti (teljes 2 ember) csak mellékállásból csináljátok az SpV-t és a munkahelyeteken dolgoztok! Ez most is így van? Erre válaszolj! (**Egy pillanat: az ott SpV, ez meg itt CoV. Az ottani teljes 2 emberről van szó, vagy az itteni 1.75+énről? A kérdés egyébként sem világos: most is "mellékállásból" (a CoV-ra egyébként jobb szó lenne a "szórakozás") csináljuk/ják vagy még mindig szoktunk/tak-e dolgozni a munkahelyünkön? — CoVboy**) Te mikor kerültél a CoV-hoz? (**A CoV 2-ben rúgtam be a saloon ajtaját — CoVboy**) Felteszem a kérdést újra, hogy az SpV-s SpV az te vagy? (**Nem, én a CoV-os CoVboy vagyok**) Most kaptam új prg.-okat, de a gépem már teljes 4 napja üdül a szervízben. Ma telefonálgattam be, de úgy látszik, nem akar hazajönni. Biztos jó a kiszolgálás (DRINK). Haj, haj! Na, bye, bye, viszlát holnap. Jó éccakát! Hej, virrasztó kaszinó! (**64-es nélkül mindig siratódalokat énekelsz? — CoVboy**)
1990-07-24: Nem értem rá (nyaraltam).
1990-08-01: Látod elérkezett a szünet utolsó hónapjának első napja. Sajnos! Ennyi írás után megérdemlek egy kis pihenést! Bye!
1990-08-05: Hehe. Most befejezem ezt a hosszúra tervezett levelet, de hát nehéz úgy írni, ha senki sem válaszol! (**"Nem értem rá (nyaraltam)". Jól mondom? — CoVboy**) Viszlát! A válaszodat várom, addig nem írok (ámbár lehet, hogy inkább nem is válaszolsz). Remélem, jól nyaraltál! (**Köszönöm kérdésed, tűrhető volt. Bár kissé egysíkú... — CoVboy**) Kár, hogy egyik levelemre se válaszoltál. Pedig mellékeltem vmelyikben megcímzett&felbélyegzett válaszborítékot is... (**Aha, igen: 1 db-ot a 14 leveled mellé. Abban küldtem el a választ az összesre — CoVboy**). Na, szia; egy csalódott olvasótok...
Jani (GÖMÖRI JÁNOS), Kondoros

CoVboy: Csalódott olvasó?! Felesleges dramatizálni a helyzetet! Most egyébként formabontó kísérletnek lehetsz tanúja: játékleírásban fogok válaszolni. A stuff címe: CoVBOY'S QUEST. A játék teljesen 3D (egy szobában játszódik), animált (mozgok benne) arcade (mindig kiesnek a csikkek a hamutartóból, azonkívül menekülni kell a postás elől) adventure (adjon már valaki egy VENTURA-t!). Az introban a CoV 8 levelezésének egy részét láthatjuk, ami holmi nyári szünetekről szól, majd főhősünket, amint a Balaton (Izé: Bahama!) feliratú helyszín felé távozik. Egy idő múlva különféle mellékszereplők bukkannak fel és valami CoV 9-et próbálnak összehozni, de aztán megint kiürül a helyszín. Nemsokára augusztus vége lesz és ismét megjelenik a gigahero. Most kezdődik a játék. Mindenekelőtt nyissuk ki az ajtót (OPEN DOOR), menjünk be a CoV HQ-ba. A szoba sarkában egy asztal áll (LOOK TABLE). Találhatunk többek között egy szomorú virslit, ami érintésre elszalad (még júniusból maradt itt); egy alig használt lemezt, POPULOUS felirattal (kommentár nem szükséges); egy sörnyitót (vajon mire szolgálhat? TAKE OPENER) és egy cédulát, amelyen valamilyen szöveg van (READ NOTE)."Ajándék az asztal alatt. (Megmondtuk, hogy ne lógj egész nyáron, nem?!) Aláírás: 1.75 Utóirat: a Virslit sétáltasd meg!" **Az utóirat már megtörtént, szóval nézzünk be az asztal alá (LOOK UNDER TABLE). Egy hatalmas nagy doboz oldalát látjuk, de még nem tudjuk, hogy mi van benne. Húzzuk ki tehát az asztal alól (PULL BOX) és nézzünk bele (LOOK INTO BOX).** "Aaaaaaaargggggghhhh! It sucks!" **— mondja a játék, amit most nem szinkronizálunk. Teli van levéllel ez a ronda nagy doboz (a STAMINA-nk az abszolút nullára esik vissza, majd megkezdi útját a mínusz végtelen felé). Próbálkozhatunk kétségbeesett lépésekkel is, mint pl. BURN BASKET WITH LIGHTER, de csak azt a választ kapjuk, hogy** "You don't have it" **(mindet elhagytuk Balatonon). Így tehát nincs más hátra, mint megadni magunkat a sorsnak: TAKE A LETTER.** "Letter from Gömöri János" **WRITE ANSWER. TAKE A LETTER.** "Letter from Gömöri János" **WRITE ANSWER. TAKE A LETTER.** "Letter from Gömöri János" **WRITE ANSWER... (mindezt 14-szer) és ekkor bonus feliratot kapunk:**"Congratulations! You've scored the total 0 points! You'll never win your quest! To be continued... (more letters available)" **(Még mindig csalódott vagy?!...)**

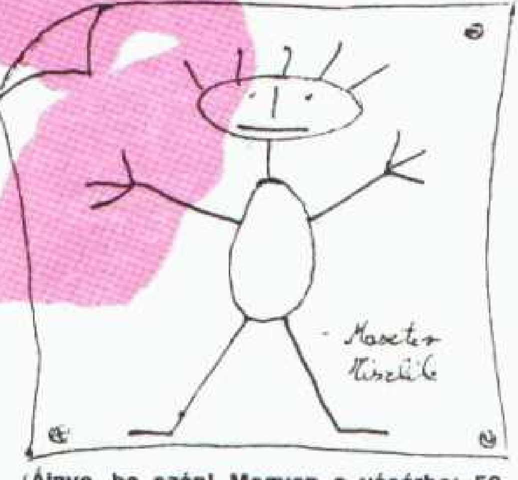
Nem kell leírás?!

Bár Spectrumos vagyok, szeretem a C-64-et. Nos, a barátomnak van 64-ese, úgyhogy van alkalmam játszani és írogatni is vele. Lenne egy panaszom a Rátkai-féle kalandprogramokkal kapcsolatban. Ti a CoV 8. részében leközöltétek a Bosszú című kalandjáték leírását. Kérdezem. Mi volt ennek az értelme? Hisz így elvettétek a játék értelmét, az olvasónak semmi érdeke nem fűződik hozzá, hogy megvegye vagy felvegye magának, mert így már nem szórakoztat, nem késztet gondolkodásra ez a kiváló játék. A Bosszú megoldásának a végén céloztatok rá, hogy leközlitek az Új Vadnyugat részeinek a megoldását is. Az lenne a kérésem, hogy ne tegyétek ezt, legalábbis ne a teljes megoldást, hanem egy ismertetőt, néhány tippet. Remélem panaszom és kérésem nem talál süket fülekre. Az SpV és a CoV hű olvasója:
MOLNÁR GÁBOR, Nagykanizsa

CoVboy: Hopplá! Ilyen levelet se kaptam még! Ne közöljünk teljes megoldásokat? Hihi. Akkor miért kérte vagy 200 levél, hogy ugyan közöljük már le a BOSSZÚ megoldását (aztán az ÚJ VADNYUGAT-okat)? Egyébként van valamelyes igazság abban, amit mondasz — viszont van a dolognak nagyszerű ellenszere is (mily meglepő, hogy nem jöttél rá magadtól!): egyrészt a CoV-ban lévő leírások nagy része úgy épül fel, hogy kerettörténet/kezelés/megoldás vagy tippek — a megoldás rész előtt, hagyd abba az olvasást és játssz a játékkal a leírás nélkül! Így gondolkozhatsz, szórakozhatsz, megveheted és hasonlók. Ebben a számban is van egy ÚJ VADNYUGAT-megoldás (bár itt szinte senki sem süket) — lapozd át egyből. Ha esetleg elakadsz valahol, akkor belekukkanthatsz és úgy veheted, hogy csak tippeket közöltünk. Easy, mi?

Újabb maestro érkezik

Ave CoVboy!
Levelemet rögtön azzal kezdeném, hogy gyomorrontásom van már a sok Kis Getto-grafikától a CoV-ban. (Most nem Tádét akartam kritizálni.) Viszont a CoV-ba nem ártana már bevenni konkurrens vázlatokat is. Remélem a grafikagyártás nem Tádé monopóliuma. Éppen ezért vettem a bátorságot meg egy PAX tollat, hogy megszülessen ez a két iránypontos grafika...



(**Ájnye, be szép! Megyen a vásárba: 50 ezer Ft... — CoVboy**) Elismerem, stílusom kicsit más, mint Müller Cartoon ©®™-é, enyhén szólva elvontabb (eredetibb?), de bátran állíthatom, ez a stílus simán elmenne akármelyik magyar képesújságban (Reform, Garfield, Hócipő...). Csodálkozom is eleget, hogy eme

lapok főszerkesztői nem tolonganak az ajtóm előtt (talán nincs annyi pénzük, amivel be mernének hozzám kopogtatni...?!). A Nemzeti Galériában meg a Műcsarnokban csak azért nem lehet találkozni műveimmel, mert már a még el sem készült képeimre is számtalan jól fizető külföldi megrendelés érkezik. Éppenezér' örvendj CoVboy, hogy feldobom egy kicsit az újságotokat. Ingyen! (Azért ingyen, mert ki akarlak engesztelni: én vagyok a bunyós manusz a CoV 8-ból, aki téged életveszélyesen megfenyegetett, vagyis bokszmeccsre hívott.) Egyébként az én paramétereimről csak annyit, hogy nehezen tudnék a József körúton vagy akár a Sesam Street-en végigmenni anélkül, hogy a vállaim ne súrolnák a házak falait... Ezért cserébe csak egy apró dolgot kérek: közöljétek le a lapban, hogy ha valaki rendelkezik a TURBO OUTRUN, F-14 TOMCAT, a NEUROMANCER, a ROCKET RANGER, KING OF ENGLAND és FIGHTER BOMBER programokkal, írjon vagy hívjon föl, mert mint már oly sokan említették a CoV-ban, ilyen és hasonló prg.-ket marha nehéz fülöncsípni. Az említett programokért pénzt is hajlandó vagyok kiadni! (**Hm, kissé könnyelmű megnyilatkozás volt... — CoVboy**) Egyébként hidd el, nem sértődnék meg, ha legközelebb nevem leírása közben az "A" betűről nem felejtenéd el a vesszőt. (Ez nem sértésnek szánódott). Előre is hála mindenért!

SEBŐK GÁ(**Sikerült!!! — CoVboy**)BOR, Jászberény, Tanács krt. 13., Tel: 57/12-263.

CoVboy: Ugyan ez itt nem hirdetési rovat, hanem levelezési, mindenesetre kivételt teszek, mert azt hallottam, hogy az erősíti a szabályt. A "két iránypontos grafika" stílusa ugyan első olvasatban kissé extrémnek tűnik, bár néhány eredeti avantgarde stílusjegy is megcsillan benne. Hosszabb vizsgálódás után bármely műértő rájöhet, hogy ez a kimunkált vonalvezetés adja vissza igazán a művész lelkének mélyében kavargó érzéseket: a puritán egyszerűséggel tiltakozik az evilági élet hívságai, a ketchup, a hónaljspray, a szexlapok és az Adidas Torsion ellen. Ez a "dizájn" benne — vagy hogy a szószba mondják ezt a dolgot. Kis Getto maestrot mindenesetre a jövő héten kirúgom — aztán majd megyek tolongani az ajtód elé...



Abcug CoVboy!

Gődör mélyén T. CoVboy!

Újra én vagyok! Örülsz? (**Hogyne, ünnepi alsónemüt öltöttem magamra! — CoVboy**) Gondoltam, nincs mivel kitámasztani a széked billegő sarkát, tehát ujra én vagyok!! A CoV egészen jó, csak te zavarod, piszkítod össze az írásoddal a hasábokat. Egyépként ha azt hiszed, hogy a humorod jó ki kell, hogy ábrándítsalak. többen is panazskodtak, hogy ez nem humor hanem, nacionalista a nemzetiségek egymás ellen uszitása! (**JÉZUSMÁRIA! Kik voltak azok?! Nem írtam egyetlen cikket sem a román helyzetről... — CoVboy**) Ezért én védelmembe veszem a négereket! A pluz 4-esekkel kapcsolatban pedig ugyancsak kinyilvánul sovinizta természeted, azért, mert neked amigád van, nem kéne Úgy felvágnod, mert másnak nem tellik egy jobb gépre. De hadjuk a témát, az elite-l kapcsolatban, mért nem közöltek kodokat vagy pokokat? (**Egyrészt azért mert 143-féle traineres változata van, másrészt azért mert a boldogult Mikro-ban is volt már egy tonna — CoVboy**) és aki azt a +4-es levelet irta meg van a véleményem! ilyen pimaszságot, ez már felháborító, ennél jobbakat falakaztottak. (**Hihihihihi... — CoVboy**) Visszatérve a témára: a c nyelvet már tenyleg abba lehetne hagyni, szerintem azt a reszt a tuskerek olvassák csak! (**Hohoho... — CoVboy**) Egyepként a te rovatod viszamehetne 1 oldalra... (**Hoppáré! Elszállt a jókedvem! Miféle destruktív hangvétel ez?! — CoVboy**) Korderánnal pedig semmi bajom akinek ezzel kapcsolatban valami baja van csinaljon jobbat! (**Na legalább valamiben egyetértünk — CoVboy**), mostmár zárom sorajmat, mert kifut a tejbepapi. Aláírás: BURJÁN PÉTER, Budapest (Mély szeretettel puszil: IC)

CoVboy: Azt hiszem, így nem sikerült teljes mértékben átérezni a levelet, mert a t. szerző a tartalomhoz a formát is hozzáigazította: valamilyen sárga trutymóval leöntött papíron, körbeégetett széllel, visszal leragasztva és egy tranzisztorral leplombálva érkezett ez az izé. Szép munka. Hm. Lényeg az, hogy ki vagyok ábrándulva humorostul-mindenestül. Persze az azért derék dolog, hogy védelmedbe veszed a négereket — egyébként bántotta valaki őket a CoV-ban? Mindegy, biztos ami biztos: rendezz nekik egy LIVE BURJÁN AID-koncertet. Amíga ugyan akad a háznál (meg néhány egyéb kütyü is), de az nem az enyém, hanem a CoV-é — alkalmasint jut időm csocsózni vele egy kicsit, de felvágni csak a borítékokat szoktam (ettől már sovinyista az ember?). Jaj, minő szörnyűség: most látom csak milyen girbe-gurbák lettek a sorok a levéledben! Talán a sűrű csuklástól van... Mivel a begépeléshez még egyszer végig kellett olvasnom, kiugrottam a sarki Tejbárba valami szíverősítőért. Persze Halász Attila&Kincses Ferenc Ltd. **megint felvedelte az összes tejet (ezt csinálták egész nyáron Szepezden is) — Izé, most hogy is jött ez ide?! Fogalmam sincs — úgy látszik, már megint elkalandoztak a gondolataim... Mindegy. Drámai befejezés következik: küldjmegküldjmegküldjmegküldjmég soksoksoksok ilyen levelet (még mindig billeg a lába). Ja, ki a szósz az az IC? Tán ő dugta el a shiftet az írógépeden?**

Monológ (jó hosszan)

Kedves CoVboy!

Örömmel írom levelem, biztos sikerül lerontanod. (**Puff! Ez ült. Bonus 500 points és a bíró nyolcat számol — CoVboy**) A CoV-val kapcsolatosan közlöm véleményemet (gondolom tapsikolsz örömödben): az ára tűrhető, a visszajáró egyforintosokból — az ötvenedik szám után — megveszem az ötvenegyediket. Remélem, hogy addig nem emelitek. (**Őőőő, azóta már változtak az idők — CoVboy**) Viszont ami az újságok hasonlításából igaz, az ez: a CoV a best, a Mikrovilág és a C=újság csak rest. A Kobold-posta (ez te volnál) jó. Itt is van egy észrevételem. A posta helyigényét könnyen ki lehetne elégíteni (na nem úgy): tegyetek az újságba egy lapot (ezen lenne a térkép), de ne térképet, hanem a CoVboy-posta idióta sorait nyomjátok rá. Na? Kapok piros pontot? (**Hogyne, kettőt. Guríthatod hazáig őket — CoVboy**) Sejtem a választ. Még egy problem: a CoV-ban nagyrészt, ha csak nem olyan leírások szerepelnek, amelyek autózásra valók. (Na ez egy rejtvény. Kíváncsi vagyok, hogy a gárdából ki találja ki, mire gondolok. A helyes megfejtők között 0.564 ezred ceruzaelemes zsebkendőt sorsolok ki). Szeretném, ha inkább több, a magnósok számára is elérhető játékok leírása szerepelne. (Ne jöjj a tökös-mákossal, mert egy éjszaka, ha mész haza, megdobállak Falcon-diszkekkel.) Előre is kösz. Ho-hó. Az a bizonyos CoV évkönyv még meg sem jelent, de már sejtem mi lesz:

Vevő: Húha! Ez mán igen! Comm-od-ore Világ É-vk-ön-yv. Kérek egyet, hogyha vóna!

Eladó: Prncsoljon. 349 ruppót kérek leпöngetni!

Vevő: Hűűűlyóóóóóvitttty. (ez egy füttyszó) Mibő van ez? Na mindegy. (Később...) Hát ez, hát ez egy, hápháphápháp, ez egy rongy! Inyenér ekérni ennyi pízt! Felháborító! Dasz iszt grosse skandal! Úgy bíza! Még szerencse hod itt a címük! Ezt a levelet nem fogják kitenni az ablakba, nem bíza!

A monológot itt megszakítom. Remélem, az előbb leírtak nem fognak bekövetkezni. Tegyetek róla, oké? Más. A Heltai bros szerintem nem az aktfotódra koncentrálta magát, hanem sokkal inkább a második CoV levelezési rovata előtt, a papíron testet öltő, hülye ábrázatú pingvinvacakra. (**Hm, az tényleg egy felejthető típusú GFX volt — CoVboy**) Nna. Két kérésem is volna. Tudom a rizsát az egyéni igények kielégítéséről, de mivel rendes amőbának (magyarul pacáknak) ismertelek meg, mégis bátorkodom előhozakodni velük. (**OP.WOLF&ELITE. Ugorjunk — CoVboy**) A helpet köszönöm. Hallom, a +4-esek zúgolódnak. És mi C64-esek mit szóljunk?! Az LSI lassan szokást csinál abból, hogy egybeönt az Amigásokkal. Csak nehogy az legyen, hogy LSIk a 64-es olvasóktól. Kodreán munkái jók, bár a múltkori néni egy kicsit szőrös lett. (**Mi a jobb: a görbelábú nindzsa vagy a szőrös nő? Egyébként is: az egy emancipált címlap volt! Mostanra például bikinis férfiakat akartam rajzoltatni (sok-sok homokkal), de Kis Getto&1.75 lehurrogtak — CoVboy**) (...) Képzeld el (Stefan kiment a kertbe), elkezdtem foglalkozni a Spectrummal. Igaz, nem olyan régen kezdtem (tegnapelőtt), de úgy beleszerettem, hogy le fogom cserélni a 64-em egy Speci-re. (Mert szerintem legalább annyi Specis van, mint 64-őrült!) Ugye milyen jó ötlet? (**Nagyszerű! Nálam is ilyen tünetek jelentkeztek egy heveny napszúrás alkalmával... — CoVboy**) Most nem bosszantani akarlak, csak kíváncsiságból kérdezem: sok visszajelzés jött Prokop Gábor levelére? (**Neeeeeeeeeee! — CoVboy**) Géczi Zoltánnak üzenem, hogy a Firebird karácsonyra kész lesz az ELITE 2-vel. Itt már egy Ferdelance-ban lesz becses személyünk. Ja. Jó, hogy eszembe juttattad: a Megalevél

hogy kapja a megtisztelő címet? Mérete, hülyesége v. minden oké-sága miatt? Választ kérek erre is!

Utóirat: Bocs a helyesírási hibákért (ha unatkozol kijavíthatod).(**Óh! — CoVboy**)

Utóiratabb: Talán küldhetnék egy UV-leírást, hogy az újságban hamarabb sor kerüljön a második rész leírására.

Legutóiratabb: Bocs, ha untattalak, ezért gyorsan ki is kapcsolok. Üdv:

ČSELYOVSZKY ZOLTÁN, Budapest

Ja. Még valami. Ha folytatást követelsz, azt is írd meg. Viszontírásra!

CoVboy: Kazettaproblémával kapcsolatban azt tudom mondani, hogy az összes Incentive-stuff, LAST NINJA, DIZZY II., **BATMAN-ek, stb. mind vannak kazettán is. Jó, hát tegnap (CoV 9) nem nagyon kapattuk el a kazettásokat (meg azt hiszem, most sem) — megasorry. Hopp, nagy ötletem támadt: vegyél egy drive-ot. Jó, mi?** "To buy or not to buy — this is the question!" **(én is tudok ám monológokat, akár Lándzsarázó után szabadon!...) Honnan az ELITE 2-info? Hogy a méretétől lenne Mega a Megalevél? Hm, hát kaptam már A1-es csomagolópapírra írt levelet, ami ugyan nem lett Mega, viszont nagyszerűen lehetett használni takaróként (reggel pedig kiolvastam a dunyhámat — multitask). A hülyeség megint nem volt jó módszer a megtisztelő cím eléréséhez — akkor nagyon sok Mega lett volna. A Megalevél címeket a "hasraütés" nevű, igen elterjedten használt tudományos módszerrel sorsoltam ki, bár általában azokat részesítettem előnyben, akik jól elhajtották a CoV-ot vagy szerény személyemet "oda". Olyan unalmas volt már, hogy mindenféle teljesen bukás újságoknak a levelezési rovatában csak olyan levelek voltak, amelyek szerint az adott újság maga a megtestesült csoda, de jó is ez, meg hú, meg ha! — mifelénk viszont az a divat, hogy semmit sem akarunk úgy csinálni, mint mások. Éppen ezért általában a problémázó levelek kaptak nyilvánosságot (esetleg "megtisztelő" címet) — az meg az érem másik oldala volt, hogy a teniszben is vissza szokták ütni a labdát (nem akartam egyedül lenni "ott", hihi). Mostanában nem osztogatok címeket, mert néha ideges lettem válaszolgatás közben és én is sikeresen eldobáltam a sulykot (jó messzire, hadd repüljön!). Csak bolondozás volt az egész, de ennek eredményeképpen én is kaptam egy adag "megtisztelő" címet néhány levélírótól — na nem baj. Most már teli van velük a vitrin, nem kell több, thanx. Persze az nincs kizárva, hogy majd generálok valami új címet (ha lesz új vitrinem), például** "Együtt leszünk a Zárt Osztályon" **vagy mondjuk** "Te nem Postás vagy, drága?!"

Bosszú-ságok, Évkönyv-ködések

Helló CoVboy!

Üdvözletem küldöm innen, ahol vagyok. Őszintén remélem, hogy levelemmel zavarlak: megbocsátok érte, de nem lehet fontosabb dolgod az én levelem elolvasásánál&megválaszolásánál. Ha jól számolom, ma pontosan 50 napja annak, hogy levelet írtam neked: erre inni kell. Ezidő alatt Te nem feleltél, bár nem is nagyon volna mire... (**Hát akkor talán azért nem... — CoVboy**) Mivel még tart a nyár — pillanatnyilag 42°C van árnyékban — nem traktállak hülyeségekkel (amúgy sem szokásom). (**Mondjad csak, amikor megláttam a nevedet a borítékon, megkértem az erre járó embereket, hogy tartsák a plafont — CoVboy**) elfogadom: a pihenés mindenek felett. Nálam ez megvan, nálatok — gyanítom — nincs. Lángelmém felvilágosítása szerint Ti most az októberi CoV-ot készítitek. Tiszta szívemből kívánom, hogy ne hiányozzon belőletek az ingénium (és a spaten?). (**Thanks, Sir, bár néhány szót nem értek az előadásból — CoVboy**) Eredetileg úgy gondoltam, hogy mondandómat pontokba szedem, de 12 téma egy kicsit sok lenne, ezért más sémát választottam. Tehát tök komoly vagyok, mellesleg konciz is. Először: sok véleményező (főleg C-tulajok) szerint nagy hiba volt kihagynotok a nyarat, méghozzá az 576 miatt. Erről jut eszembe: az előbb említett újság 2. számának 48. oldalán van egy kép — illetve kettő, de én az alsóra gondolok. Szerintem ez a picture nem olyan gyönyörű, hogy le kellett fotózniuk. Lehet, hogy célzás... Ha az, akkor én nem értek vele egyet, szerintem az a helyzet, hogy a csata elkezdődött. (**"Make mag, not war!" — CoVboy**) A képek az 576 javára szólnak, minden más mellettetek. Viszont két újságot elbír (?) havonta egy magyar C-fan — esetleg kivétel Poór Benedek. Az pedig nem baj, ha verseny lesz az újságok között. Más. Én már eluntam a Bosszút, de egy igen jó ismerősöm, akinek én Waterloo óta tartozom, még nem. Az a helyzet, hogy ő süket-béna és anti-analfabéta, engem kért meg, hogy a második "kódot" szerezzem be valahonnan. Haha, ezek szerint neki sem az eredeti verziója van (tőlem vette fel). Nos, én rád gondoltam, mert csak. Tehát, ha birtokában vagy a tudásnak, közöld már velem a harmadik példamondatot... (**Nem tudom: én is a barátodtól vettem fel... — CoVboy**) Hálából nem kívánlak "A rossz hely"-re (brrrr...)! Búcsúzóul engedtessék meg egy kérdés: lesz CoV Évkönyv? Mennyi lesz az ára? Mikor jelenik meg? —— Na jó, ez nem egy kérdés volt. Hanem öt (ollé-Gyaloggalopp). ST. IVÁN, Gyöngyös

CoVboy: Mint később kiderült, a "You lose, Cowboy"**-os fotó célzás volt. A** FUTURE WARS **miatt érkezett, mert a CoV-ban (májusban) csak ismertető volt** róla, **míg az 576-ban (júliusban) leírás. Mivel az 1-4-7 CoV-okban már volt leírás különböző** Incentive-**dolgokról, a periódust betartandó most** CASTLE MASTER**-megoldást akartunk nyomatni — sajnos egyetlen olyan játékot sem találtam hozzá, ahonnan kifotózhattunk volna egy** "... but you'll never win, MARTYN" **feliratos képet, hihi. Meg egyébként is úgy egyeztünk az úriemberrel, hogy a megoldást is ő csinálja majd az 576-ban... Évkönyvről mintha egyszer már lett volna szó. Természetesen mi is szeretnénk, ha lenne. Csak megírja már valaki egyszer — majd imádkozunk buzgón. Egyébként kb. 200 oldalra gondoltunk, A4-es formátumban, max. 199,— Ft-ért. Eredetileg karácsony előtt akartuk kihozni, de úgy tűnnek a dolgok, hogy idén már nem fér bele a költségvetésünkbe — meg egyébként is még csak a fele van kész...**

Fontos probléma

Te Ronda Alak! (CoVboy) (**Kitaláltam volna magamtól is, hogy kit szólítottál meg... — CoVboy**)

Oké, hogy a rep. hord és anyahajó keverése egy laikustól nem olyan súlyos, mint Trabantot és autót keverni, de kedvenc témám marhasággá degradálása azért sok. Mondhatni: EZ SÉRTÉS, TE SERTÉS! (**Pigboy?! — CoVboy**) Érezd magad felpofozva. Most bosszúból leírhatnám, hogy mi a különbség rep. hord és anyahajó között — merthogy van különbség —, de nem teszem, s ennek 1000 és 1.75 oka van:

1. Lusta vagyok.
2. Nem férne ki.
3. Ez téged nem érdekel (gondolom).
4. Különben is sz**sz a fejemre (bocs a vulgarizációért). (**Hihihi — CoVboy**)

A további 997.75 ok felsorolásától helyhiány miatt eltekintek. (**Még szerencse, hogy csak levelezőlap volt a háznál... — CoVboy**). A "rózsaszín bicikli" mélyértelmű, lírai költői kép kezdődő nervonum morbusra (latin: idegbaj) és némi baloldali eltolódásra (rózsaszín=halványan vörösre emlékeztet) utal. A rep. hord témát lezárandó kívánok neked sok, ehhez hasonló idióta levelet. Tovább nem kötözködöm, végül is a CoV többek között a Te újságod — szíved joga, hogy mit írkáltok bele. Ha még nem nyűttétek agyon... (**Itt az író teljesen elmerült az asszociatív mámor hullámaiban és — tudomást sem véve az őt körülvevő világ elvárásaitól — írását olvashatatlanná torzította: néhány hieroglifával próbálta kifejezni gondolatait. Az utolsó mondat érdekes módon nem fejeződött be a levlapon: valószínűleg a szerző papírfogytán az íróasztalon folytatta levelét — az asztalt azonban elfelejtette elküldeni (vagy nem fért be a postafiókunkba), így a továbbiakat most jótékony homály fedi — CoVboy**)

HAUSER ZOLTÁN, Budapest

CoVboy: Aha, ez sem rossz levél. Az előzőben az volt a probléma, hogy valamelyik CoV-ban 1.75 azt állította, hogy a SNOWSTRIKE**-ban a gép egy anyahajóról száll fel — márpediglen (idézem) "a repülőgépanyahajókat 1948-ban kivonták a szolgálatból és azóta repülőgéphordozókat használnak". Ennek ugyan a játékhoz nem túl sok köze van, mert oly mindegy, hogy a játék anyahajóról vagy repülőgéphordozóról indul — ha valakinek mégis lelki problémákat okoz ez a dolog, akkor szálljon fel reptérről, azokat még napjainkban is használják (hacsak fel nem robbantják különféle arab terráristák). Szóval az előző levél világos volt — de miről szólhat EZ a levél?!... A jóég tudja. Mindegy. Megyek jegelni az orcámat, mert úgy érzem magam, mintha felpofoztak volna...**

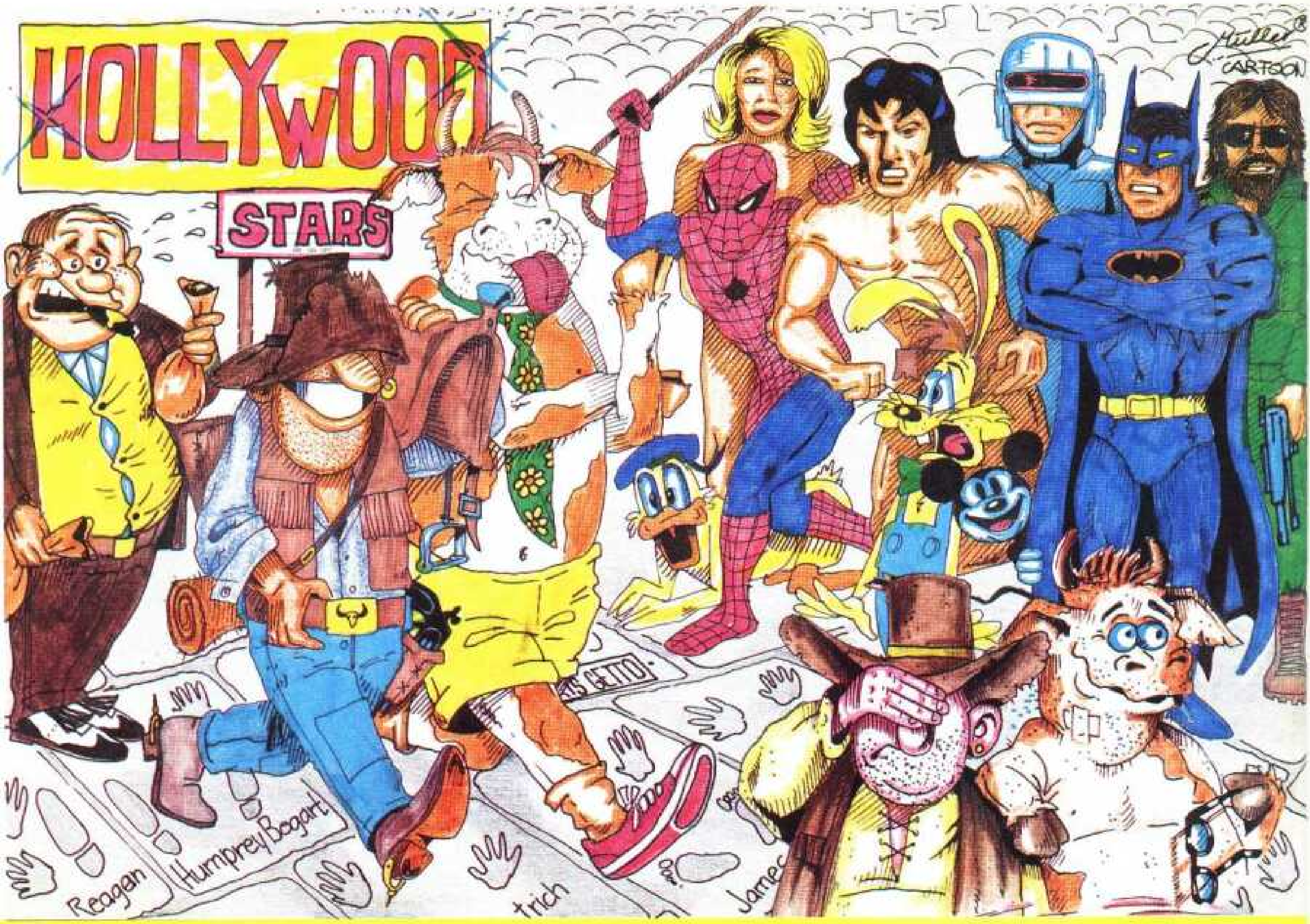


Na, ennyi elég is lesz a rosszból — viszlát mindenkinek!

"ITT AZ ÚJSÁG!" "ITT A COMMODORE VILÁG!"

A **COMMODORE VILÁG** már a
Médiaprint Kft. standjain is!
Keresse az emblémánkkal, ill. jelszóval (*Itt az újság!*)
megjelölt standjainkat (zöld sátrak, pavilonok).
Keresse a **CoV**-ot nálunk is!

MÉDIAPRINT Kft.



Hi mindenkinek!

Már csak 1 hónap, és megjelenik a **Spectrum Világ 25**. jubileumi száma. A tervezett tartalomból: Helyzetjelentés SAM ügyben, Játékismertetők: *Robocop 2, Back to the Future 2, Heroes, Twin World*...., Játékleírások: *Supernova, Fairlight, Spiderman*...., Tökös-Mákos: Ami az eddigi leírásokból kimaradt (*Everyone's A Wally, Bard's Tale, Laser Squad, Tir Na Nog, Vulcan, Heavy On the Magick!*), *Nato Assault, Heroes of the Lance, Excalibur Sword of Kings, The Saga of Erik the Viking*... valamint sok-sok örökéletPOKE + CHEAT. ENTERFACE: Programátírás (utolsó rész), EP levelezés, Játékok: *1942, Time Scanner, Bedlam, Dragon Spirit, Puffy's Saga, Vendetta, Rebelstar*: POKE beviteli módszerek, + sok-sok EP POKE és CHEAT. Ismeretlen nyelvek: *Micro Prolog* (folyt.), *Graphics Basic, Prodos 1.1* Basic bővítők, *LERM Bytes Mover, Program Analysis* segédprogramok, HW: Spectrum hang a TV hangszóróján, 128K + 3 Header Tester, egy kis programozás, SpV posta, valamint Keres-Kínál rovat.

64 oldal, 98,- Ft (kapható kb. 1 hónap múlva a hírlapárusoknál, az ismert árusítóhelyeken, valamint közvetlenül nálunk is megrendelhető!)